ACASIO
INFOGRAFIC, C.A

REVISTA

AÑO 4/ N° 14- ABRIL-MAYO-JUNIO DE 2024

¡HALLACO!

MAGAZINE DEDICADO AL CÓMIC HECHO EN VENEZUELA.

COMICS

ILUSTRACIONES

ARTÍCULOS

ENTREVISTAS

NOTICIAS

14

SUMARIO

En portada:
Mural: El Patriota, Academia de dibujo y pintura Omar Cruz Estudio.

REVISTA ¡HALLACO!
MAGAZINE DEDICADO AL CÓMIC HECHO EN VENEZUELA.

AÑO 4 NÚMERO 14.
Abril-Mayo-Junio de 2024.
Publicación trimestral.

Editorial.....03

Citas sabias.....04

Flash noticioso.....05

La partida de un mangaka rockstar super ventas, por Osman Acasio.....07

Una novela gráfica de batalla épica, por Osman Acasio.....09

Catálogo Panacómic. Reseña y Valoración.....10

Cómic de autor: ¡Hey, Diego!, de José Iglesia.....11

Academia de dibujo "Omar Cruz" tiene listo papel y lapiz para crear, por Emily Cazorla.....13

Algo de Fernando Romero (Ferro), por Estefanía Osteicoechea.....15

Cómic de autor: Ultramouse, de Cesar Carrasquel.....16

Lo correcto e incorrecto en el cómic, por Glen Fernández 19

Cómic.de autor: Las aventuras de herr kapitan Rudolf Mendt. Episodio 1 Cazador cazado, de Mario Villegas.....21

Un cómic basado en la oralidad local, por Osman Acasio.....24

Cómic de autor. Theópolis, de Larissa Rivero Akirov.....25

Retocando la imagen de reconstrucción de un cocodrilo rostro de pato mediante IA, por Osman Acasio.....29

El 3D como herramienta pilar para crear contenido de cómics, por Osman Acasio.....32

Cómic de autor: Qué bello es todo!!!, de Edixon Rodríguez.....33

Entrevista a una historietista. Kary Carmona.....35

Cómic de culto: Década de los 70. Alado y los Bucaneros. Episodio 7, de Angel Parra.....39

Muéstrame lo que tienes: Fanart Book de María Lionza Steampunk, por Osman Acasio.....41

Cómic de autor: Si Jesús fuera Tuky, de Tuky ilustrado y Animalactus.....46

¿Usar IA para ilustrar cómics es hacer trampa?, por Osman Acasio.....49

Cómic de autor; Altanera. Enlace funcional, de Acasio.....51

Cómic de Autor: La Sesión, de Walther Sorg.....57

Cuento corto: Sin título, de Pedro Chirino.....61

Robotismo: Un nuevo arte para presentación museística, por Enrique Acasio.....62

Cómic de autor: Hell Escape, de Fabricio Da Costa.....65

Composición Perfecta: Desarrollo de la serie artística Cyberpunk, por Enrique Acasio.....70

Galería Hallaco..... 72

Galería Hallaco Portadas.....77

Galería Fanart.....79

Galería Diseño de personajes.....80

Galeria Paleoarte.....81

Galería Arte urbano.....83

14

REVISTA
¡HALLACO!
MAGAZINE DEDICADO AL CÓMIC HECHO EN VENEZUELA.

AÑO 4 NÚMERO 14.
Abril-Mayo-Junio de 2024.
Publicación trimestral.

Una producción de:

ACASIO
INFOGRAFIC, C.A

COLABORAN EN ESTE NÚMERO:

Enrique Acasio
Fabricio Da Costa
Kharem Paredes
Mario Villegas

acasiooe@gmail.com

Todos los nombres, personajes, imágenes y demás material presentado en esta publicación son propiedad de sus respectivos autores y tienen derechos reservados. Únicamente han sido utilizados con fines informativos y de divulgación. Publicación sin fines de lucro.

EDITORIAL

Una nueva entrega de su revista preferida dedicada a la narrativa gráfica secuencial que se produce en Venezuela , se presenta al público. En su décima cuarta edición, el magazine ¡Hallaco! vuelve a fungir como vitrina expositora de las obras de nuestros artistas venezolanos, creadores de contenido de cómics. Es una revista sin fines de lucro, dedicada al cómic, el manga y las ilustraciones. Una ventana que exhibe los alcances y logros de artistas nacionales.

En esta entrega en particular, debutan dos colaboradores que aportan su trabajo para mostrarlo en nuestras páginas. Dos artistas separados por una brecha generacional, pero unidos por su pasión a las artes pictóricas secuenciales. Se trata de un joven estudiante de UNEARTE que presenta una historia en estilo gráfico manga, y un señor mayor de 73 años que presenta un cómic bélico en su estilo cómic americano. Tambien nos colabora en esta edición, la artista Kary Carmona, quien dedica parte de su tiempo para contestar nuestras preguntas concernientes a la sección Entrevista a una historietista.

Encontrará en el interior de sus páginas, además de otras historietas, secciones fijas como Flash Noticiosos, reseñas, artículos de opinión, galería de ilustraciones, cuentos cortos y mucho más. Y como es costumbre de politica editorial, se le da continuidad a los cómic de caracter serial que quedaron pendientes en ediciones anteriores.

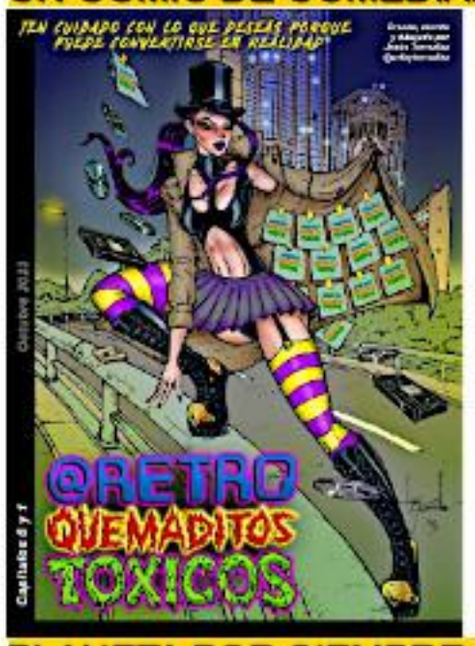
La invitación entonces es para que se sirvan del presente magazine como medio informativo para ponerse al corriente y estar enterado de todo lo que acontece en materia de historietas creadas en Venezuela. Solo esperando que disfruten de su contenido, tanto como lo hicimos quienes colaboramos con su producción.

.

Osman Acasio.
Editor en jefe.

FLASH NOTICIOSO

UN CÓMIC DE COMEDIA.



El historietista caraqueño Jesús Torrealba, autor de obras como El asombroso Zuákiti y La Yuleizy, publica su cómic Retroquemaditos tóxicos, en la plataforma panacomic.com. Una historieta de comedia, caracter serial, consistente de capítulos cero y uno, presta para su lectura libre (16+).

PLANETA POR SIEMPRE.

El mangaka Cesar Castellano -Shiza Caste, anuncia en el portal Asociación de Creadores de Cómics de Venezuela, la publicación de su webcómic estilo manga Planeta Forever en Mangatoon.

NACE NUEVO NOTICIERO.

INFORMA COMIC

Nace Informacomic, un nuevo noticiero dedicado a la información sobre cómics, cine, TV, y más. Informativo que le da un seguimiento al cómic que se produce en Venezuela. Se encuentra presente en la plataforma de Instagram desde febrero del corriente año.

CITAS SABIAS.

"La historieta para mí es un medio para expresar lo que siento y plasmar mis pensamientos. Los sentimientos y las emociones son un motor importante en todo lo que hacemos, creo que todo mi trabajo está llevado por ellos. Es mi forma de hacer catarsis".

Laura Guarisco.
Historietista. Autora de la novela gráfica Nido.

"Todas las mujeres que dibujo tienen el mismo tipo de personalidad. No puedo dibujar chicas suaves. Solo sé cómo dibujar a las que tienen una voluntad fuerte".

Akira Toriyama.
(1955-2024)

"Lo que más me gusta es el proceso de dibujar, más allá del resultado o la técnica, el simple hecho de hacer líneas me libera muchísimo".

Kary Carmona.
Ilustradora e historietista caraqueña. Autora del cómic María Madre de Misericordia.

FLASH NOTICIOSO

VENEZUELA ES EL PAÍS DE SUDAMÉRICA QUE MÁS LEE A NIVEL MUNDIAL.

Según el ranking de World Atlas, Venezuela es el país de Sudamérica con la mayor actividad lectora, ocupando el puesto 13 de la lista. Listado liderado por naciones de Asia como la India, Tailandia, China y Filipinas.

Venezuela destaca con una dedicación diaria de más de seis horas a la lectura. Además, su tasa de alfabetización supera el 95%. La reducción del analfabetismo en Venezuela se consiguió gracias a la iniciativa educativa conocida como Misión Robinson, lanzada en 2003 por el Gobierno bolivariano en colaboración con Cuba. Para 2005, la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (Unesco), incluso, reconoció al Estado venezolano como un territorio libre de analfabetismo.

FLASH NOTICIOSO

GATO INTERGALÁCTICO.

El historietista-mangaka Alexander Uchiha -Alex Anko, oriundo de San Cristobal, Mérida, anuncia en el portal Asociación de Creadores de Cómics de Venezuela, la disponibilidad de su cómic Mi amigo Neko, publicada en Webtoon. Es una serie de romance y drama protagonizada por Damián, un joven historietista que no ha tenido una relación sentimental desde la universidad, quien también tendrá que lidiar con una nave espacial pilotada por un gato espacial que cayo frente a sus ojos.

RECONOCIMIENTO EN PANAMÁ:

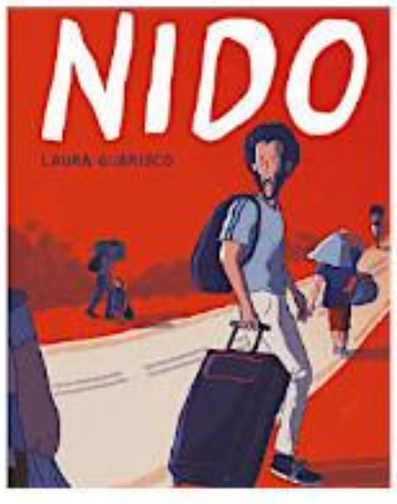
El artista caraqueño Oscar Olivares ha compartido en sus redes sociales el reconocimiento recibido como "ciudadano distinguido de David" por la elaboración de un mural con más de 224.000 tapas, en la localidad de Chiriquí, Panamá. Entre aplausos y gestos de cariño, el artista instó al reciclaje y valor al arte.

SOBRE ROBÓTICA, I.A Y ARTE PICTÓRICO.

El curador e investigador Ender Rodriguez publica su articulo “Enrique Acasio: Arte y Robótica en Venezuela”. (Enrique Acasio, artista asiduo colaborador de la revista Hallaco) El artículo de Rodriguez destaca la labor de Acasio sobre el empleo de pequeñas unidades robóticas para auxiliar el proceso de elaborar artes pictóricas. Dicho escrito fue publicado en el portal Saber.ULA de la Universidad de los Andes. Así como en el portal UNEFM Madriguera Academia, de la Universidad Nacional Experimental Francisco de Miranda.

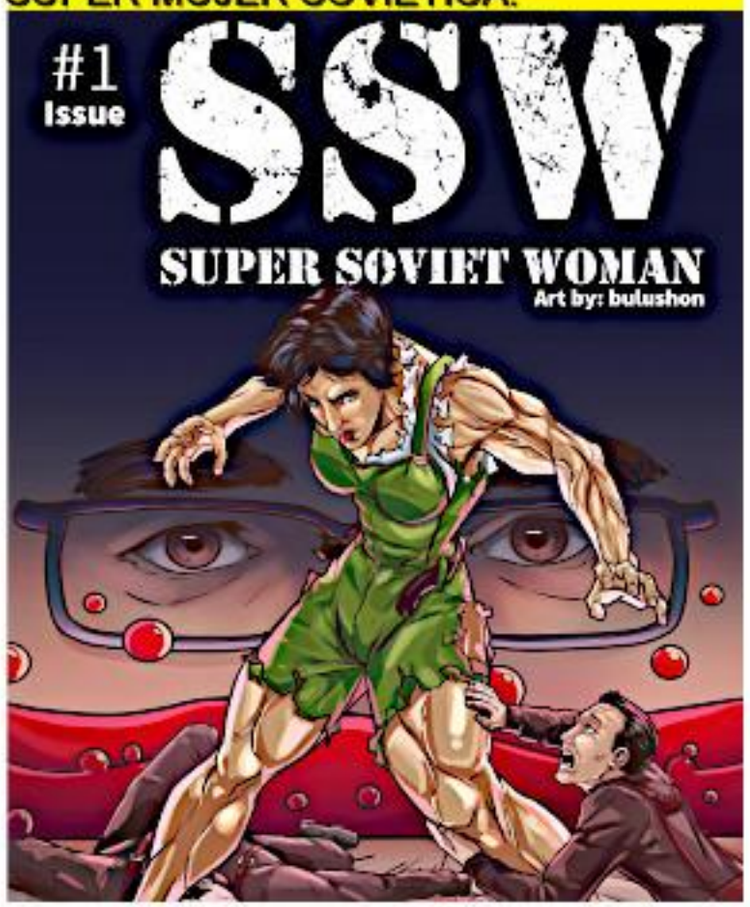
CÓMIC QUE ABORDA LA MIGRACIÓN.

La historietista Laura Guarisco publica su obra Nido, una novela gráfica que aborda la migración venezolana.



Guarisco, quien reside en Colombia, narra las vicisitudes del protagonista en su travesía para llegar a Medellín. Obra editada por Planeta Comic.

SUPER MUJER SOVIÉTICA.



El historietista falconiano Luis Boscán, creador del cómic SSW Super Soviet Woman, bajo el seudónimo de Bulushon, anunció su intención de editar un nuevo cómic de SSW, teniendo la IA como herramienta auxiliar. Bulushon publica en 2020 su obra Mujer Super Sovietica, número 1, The becoming. Un cómic colaborativo en asociación con growgetter.com, estilo americano de 12 páginas, con leve contenido de desnudez, pensado para lectores mayores de 18 años. Una historia que gira en torno a Olga Yezhov, quien siempre quiso utilizar su fuerza natural para ayudar en la granja comunal. Ahora aparece el ejército probando un fármaco experimental. ¿Qué sucederá ahora?. El cómic se encuentra disponible en el portal gumroad.com, por la módica cifra de 5 dólares (5 P.D.A.)

FLASH NOTICIOSO

CÓMIC DE ALTANERA EN LA WEB.

El historietista Acasio publica periódicamente el cómic Altanera en el portal Webtoon. Una historieta de caracter serial continuado, de ciencia ficción, creada con ilustraciones auxiliadas con Inteligencia Artificial, que se publica todos los dómingos. Hasta ahora, le respaldan diez episodios publicados.

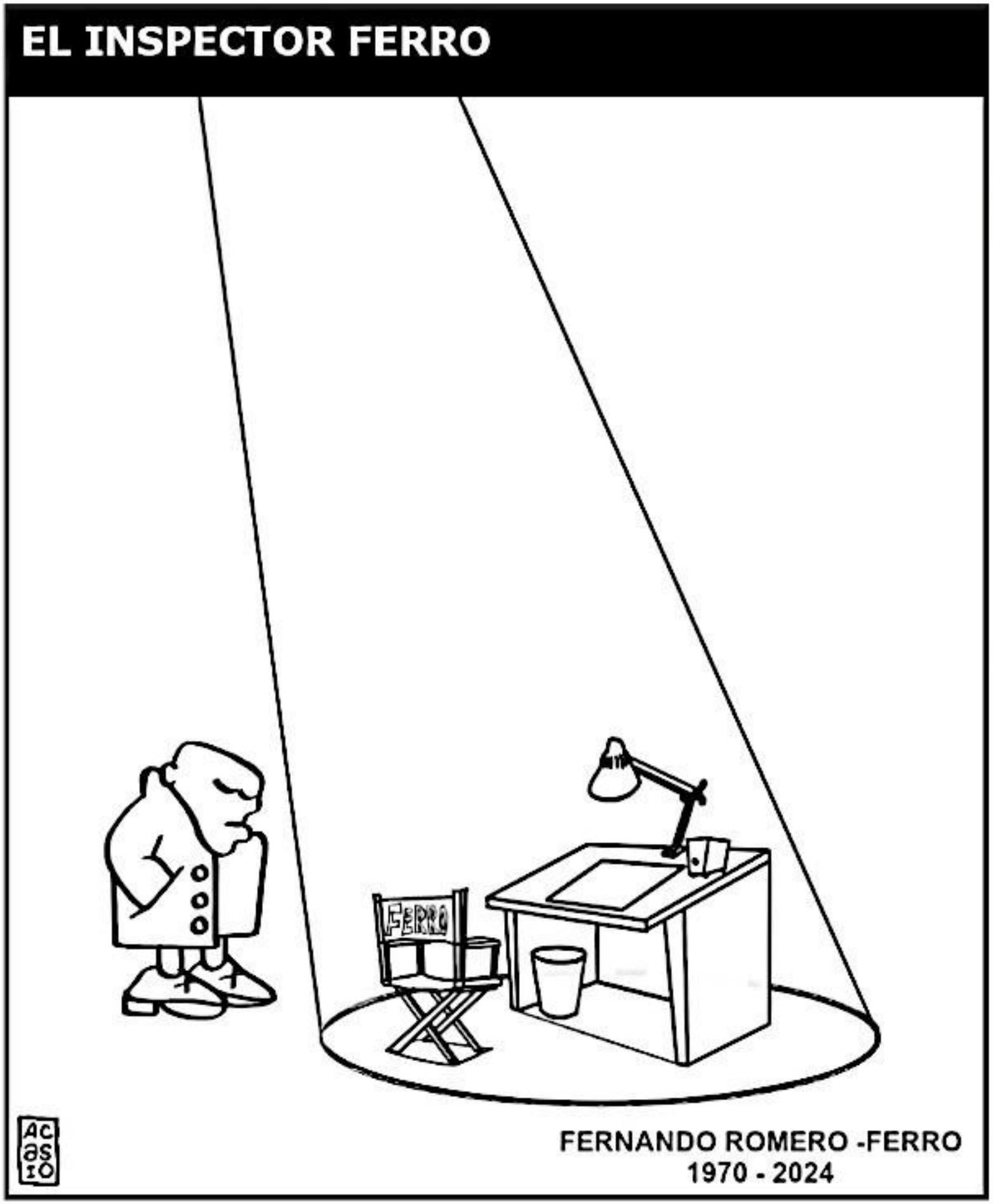
GUERRERos DE FUEGO.

El historietista caraqueño Gilbertt Torres anuncia en sus redes sociales el estar trabajando en un nuevo proyecto gráfico, mostrando un pequeño adelanto de lo que prepara. Su obra en cocción lleva por título Fire Warrior(Guerreros de Fuego), capítulo 1.

LA PARTIDA DE UN COLEGA.

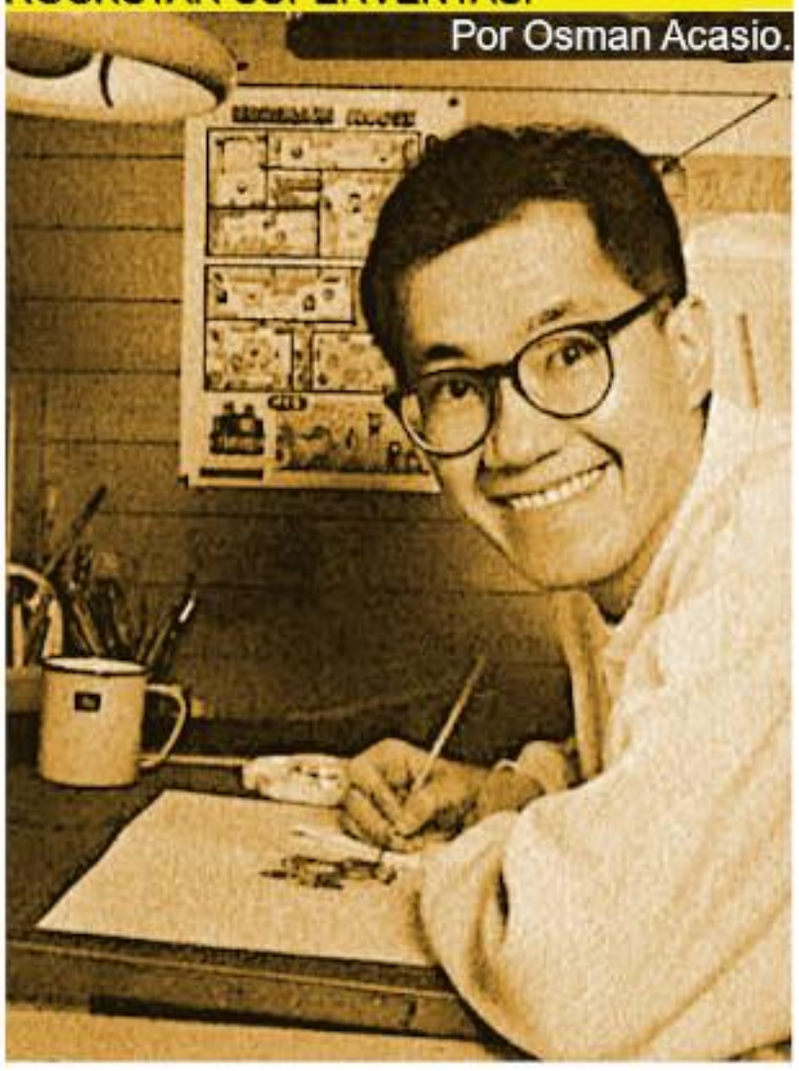
Fallece Fernando Romero - Ferro. Caricaturista, artista plástico, ingeniero industrial, investigador artístico, colaborador regular de la revista ¡Hallaco! con su sección El Humor de Ferro, presentando a su personaje icónico, el inspector Ferro.

EL INSPECTOR FERRO



LA PARTIDA DE UN MANGAKA ROCKSTAR SUPERVENTAS.

Por Osman Acasio.



El 1 de marzo de 2024 se conoció la noticia de que Akira Toriyama el creador del famoso manga de 'Dragon Ball' falleció a sus 68 años, debido a una hemorragia cerebral aguda. “Nos entristece profundamente informar que el creador de manga Akira Toriyama falleció el 1 de marzo debido a un hematoma subdural agudo”. El comunicado, atribuido a la productora Bird Studio de Toriyama, que publica en su cuenta oficial en la red social X, explica que el diseñador falleció cuando todavía tenía “varios trabajos en pleno proceso de creación con gran entusiasmo”.

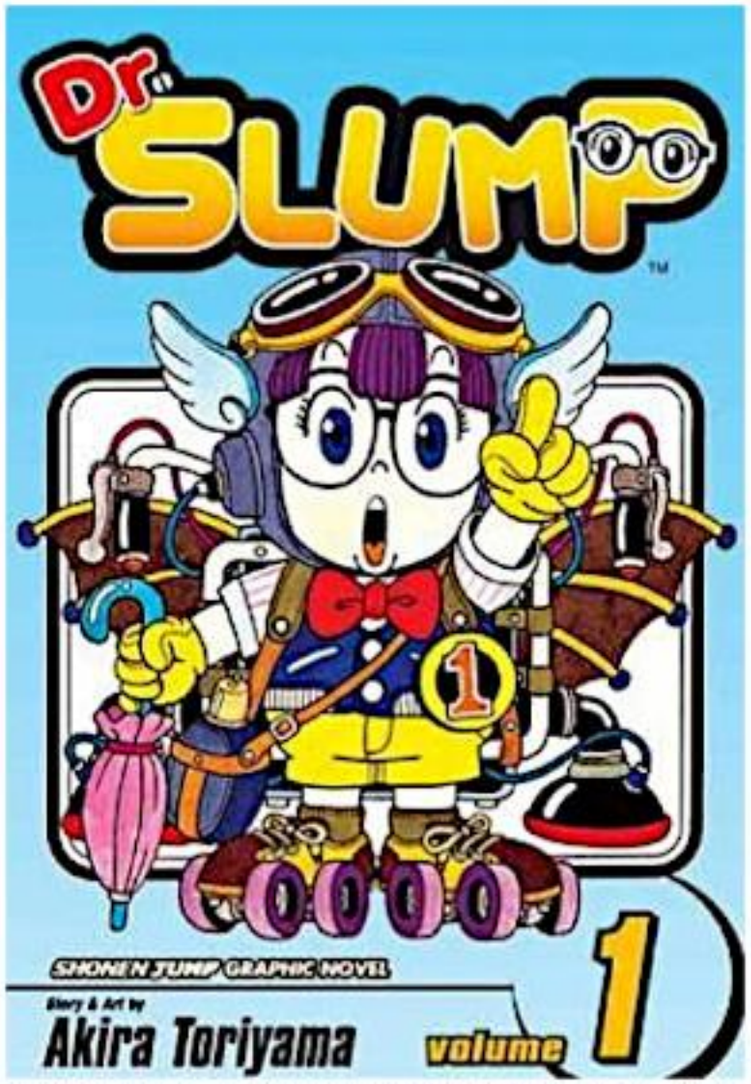
Nacido en la prefectura de Aichi, cerca de Nagoya, en abril de 1955, Toriyama, desde su más tierna infancia, empezó con lo de dibujar, a pesar de que a sus padres no les hacía mucha gracia. Ellos preferían que su hijo se dedicase a cosas más “redituables”, por lo que en el año 1974 entró a formar parte del alumnado de la Escuela Superior de la prefectura industrial. Se especializó en diseño publicitario, pero en lugar de dedicarse en pleno a su oficio, Toriyama empleaba cada vez más tiempo en realizar dibujitos en las esquinas de los papeles y realizar historias cortas para su propio disfrute. Un año más tarde, abandonó este trabajo para lanzarse al proceloso y competitivo mundo del manga.

Luego de meses llamando a las puertas de las editoriales para mostrar su obra, un buen día, tanto esfuerzo daba sus frutos. Debutó en 1978 en la revista semanal Weekly Shonen Jump. Su primer trabajo se llamó Wonder Island. Le siguió una segunda parte (Tomato o Today´s Highlight Island), así como historias cortas. Fue gracias al exito de estas obras experimentales por los que Toriyama tuvo la posibilidad de realizar su primera serie.

En 1980, en el número 5/6 del Shonen Jump, se publica el primer capítulo de la que sería un gran éxito y lo catapultó a la categoría de dibujante de cómics juveniles superventas: Dr Slump & Aralechan, protagonizada por una chica llamada Senbei. Las aventuras de Senbei y compañia tuvieron un éxito arrollador, alcanzando una vida editorial de cinco años. Para ese entonces, al año de 1985, la fama y el prestigio de Toriyama eran comparables a los de una estrella de rock.

Tras la culminación de Dr. Slump, se gestan los primeros toques a la obra que iba a convertirse en su catapulta para la fama mundial. Un proyecto, originalmente concebido para contar una historia sencilla, a la que Toriyama no había pensado dar mucha trascendencia. Hablamos de Dragón Ball.

En la tercera semana de noviembre del 84 se publica en Shonen Jump, de la editorial japonesa Shūeisha, el primer capítulo de Dragón Ball. En el proceso de dibujar la historia de un niño, Son Goku, y sus aventuras; Toriyama iba dibujando al mismo tiempo historias cortas. Vieron la luz así, mangas como Pink & Blue, Chobit; e incluso una especie de historia-borrador paralela a DB llamada Dragon Boy. Sin embargo,



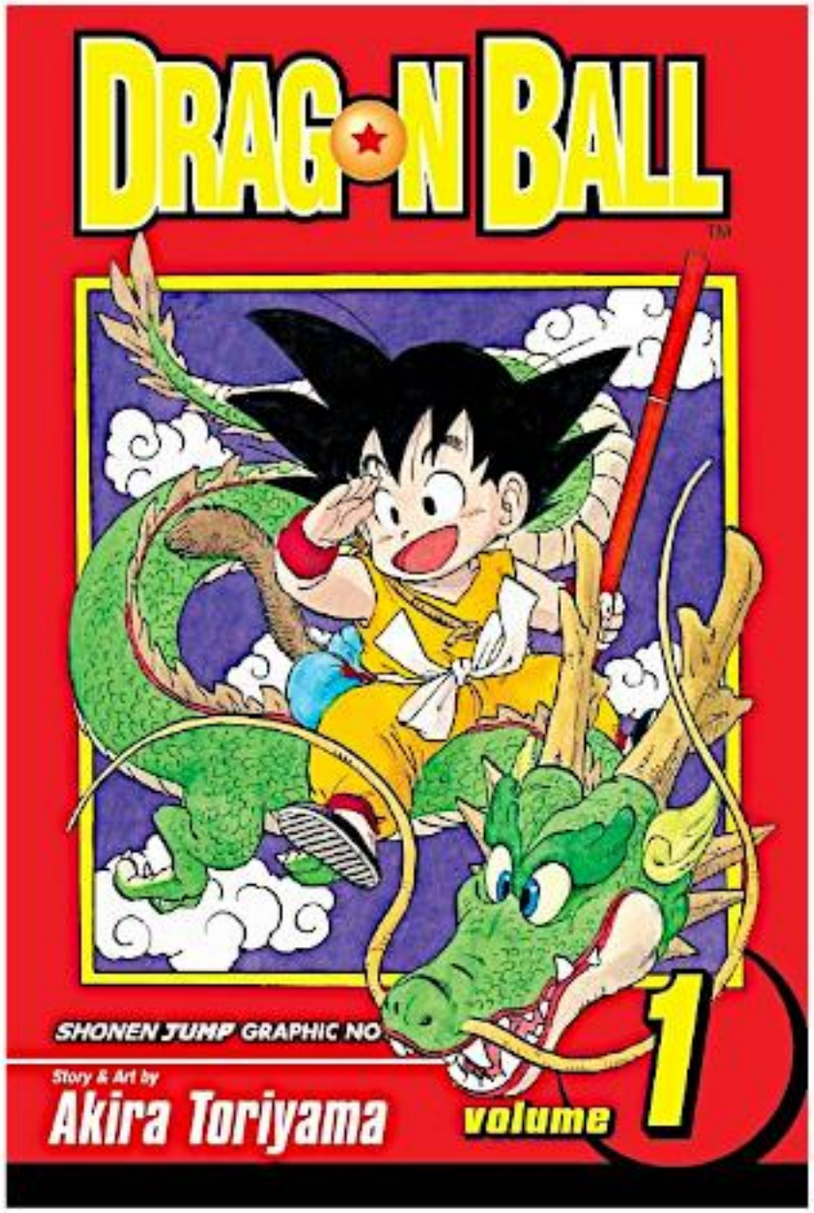
fueron las aventuras del pequeño Son Goku y sus amigos las destinadas a pasar a la posteridad. Dragon Ball se convierte en una de las series con mayor número de ventas en Japón, con una frescura y originalidad que la han hecho única. Dragon Ball comenzó como una fusión de varios cuentos de hadas, donde se encontraban dinosaurios, humanos, animales antropomórficos, seres literarios conocidos, figuras religiosas, elementos de mitología china y aparatos de tecnología avanzada. De hecho, se puede apreciar claramente como el personaje protagonista de la serie, Goku, es el mismísmo "rey mono" del popular cuento oriental "Viaje al oeste".

Con todo, Dragon Ball resulta en un éxito tal que el propio Toriyama no ha sido capaz de crear una gran saga de repercusión comparable. Y lo ha intentado con trabajos como Cashman, Saving Soldier o Dub & Peter. Series que tuvieron que desaparecer a resultas de su fracaso comercial.

En su vida privada, Toriyama contrajo nupcias, tuvo dos hijos y fue propietario de una casita custodiada por un cordón de seguridad más propio de un presidente de estado que de un dibujante. Se cuenta además que sus editores de Shueisha no le permitian viajar en avión ni salir del país, tal como lo estipulaba su contrato. Aparte de dibujar mucho, en sus ratos libre, el gran genio mangaka gustaba entre sus aficiones, dedicarle al maquetismo de carros y vehiculos mecánicos en general.

De su magna obra, DB llega a nuestras latitudes en formato de dibujos animados, y conocimos de su trabajo gracias a la serie animada que se emitió en la televisión venezolana sin censura alguna y en su totalidad desde el primer capítulo de Dragon Ball hasta el último capítulo de Dragon Ball GT. Un éxito tal que en Venezuela es el único anime que se transmitió casi ininterrumpidamente desde su estreno (1997-2001). Todo un fenomeno social-cultural-popular que marcó a muchas generaciones, en el contexto de una sociedad sin internet, donde apreciar las emisiones de la serie, suponía una cita obligada al televisor, sin falta, en el horario estipulado.

Quienes apreciamos su obra, desde los primeros capitulos de DB, todas sus sagas, hasta sus peliculas y videojuegos, vemos en Akira Toriyama, a todo un personaje entrañable, todo un maestro sensei digno de admiración, y que de una u otra manera, ha influenciado enormemente en nuestra forma de crear historietas y mangas. No veo mejor tributo que deja su trabajo, y mejor manera de honrar su legado, que producir contenido de narrativa gráfica secuencial, impulsado por su influencia e inspiración, siguiendo su entusiasmo y su amor por las artes pictoricas. Siguiendo la leyenda del dragón.



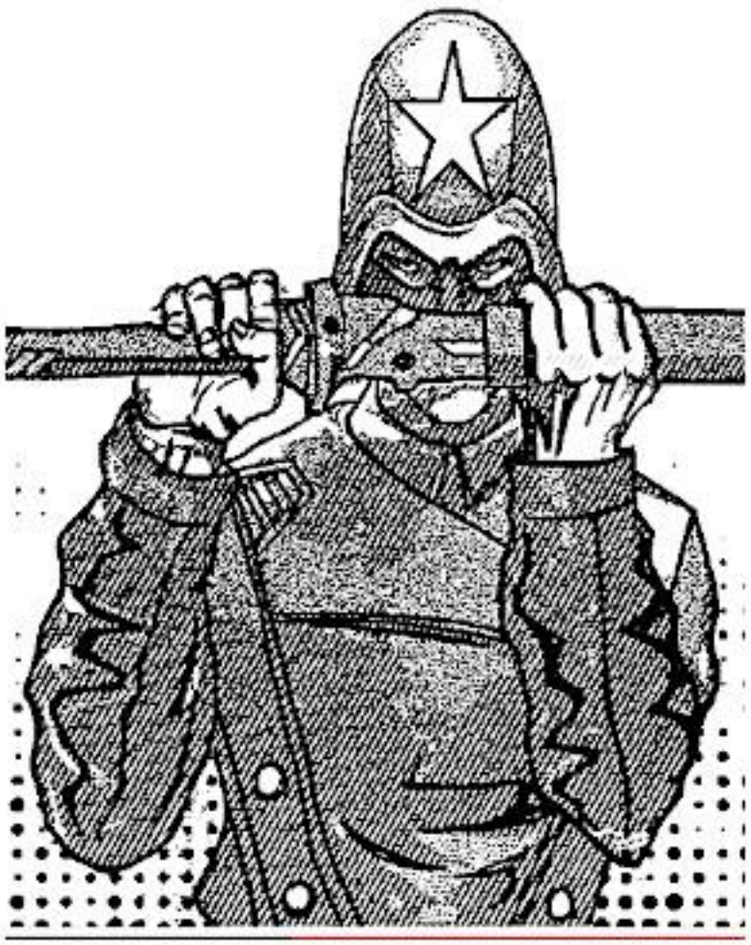
UNA NOVELA GRÁFICA DE BATALLA ÉPICA.

Por Osman Acasio.

ARAYA 2099

Una novela gráfica de Acasio.

MUY PRONTO



Un 9 de enero de 2020 se da lugar una épica batalla virtual entre venezolanos y estadounidenses. Una legendaria guerra que es llamada la gran batalla de Revenant cage, entre el clan Reino del terror (ROT) y usuarios venezolanos en la plataforma RuneScape, un videojuego de rol multijugador online que se ambienta en un mundo de fantasía donde los jugadores pueden desarrollar sus habilidades para mejorar su personaje enfrentándolo a monstruos para ganar Piezas de Oro (Gold Pieces , la moneda del videojuego), conseguir objetos e interactuar y comercializar con otros jugadores. Para hacer frente efectivamente en este entorno virtual, y sobrevivir a los constantes ataques, es común la practica de formación de clanes. Son agrupaciones de jugadores que se unen bajo un mismo propósito para presentar un frente unido ya sea para realizar misiones, enfrentarse a otros clanes, entrenar, así como proteger a sus miembros de los ataques de otros jugadores y clanes enemigos.

Entre las víctimas favoritas de los clanes en RuneScape, se hallan los Granjeros venezolanos, ya que saben que por su oficio, suelen tener grandes sumas de Piezas de Oro y que no pertenecen a ningún clan que los defienda, así que son victimas de emboscadas. Aprovechando de esta forma, su ventaja numérica para exterminar a los granjeros, hacerse con el botín y repartirlo entre ellos.

Viendo que no podían defenderse ante los clanes y no había nadie que los respaldara, los jugadores venezolanos, ante el acoso, la persecución, el terrorismo, y el exterminio, apoyados por su necesidad de subsistencia, dejaron su competencia de lado y se unieron bajo una misma causa. Bajo el mando de los jugadores Simón Bolívar, Nicolás Maduro y Arepa Master 69, los gamers venezolanos, se unieron en un esfuerzo por derrotar a los clanes más poderosos, en particular el influyente clan "Reign of Terror" (ROT). Esta batalla se libró principalmente en las peligrosas cuevas de los revenants, donde la obtención de oro era abundante, pero también donde el peligro, la extorsión y el pillaje estaban al máximo. Ese día libraron una guerra virtual de 3 horas en la que los venezolanos derrotaron al clan más grande de RuneScape. ROT sufrió una devastadora y humillante derrota ese día.

Y de eso va el arco argumental de mi nueva novela gráfica Araya 2099, en la que estoy trabajando ahora. Inspirado en dicho evento, se trata de un cómic de ciencia ficción corte ciberpunk que narra las aventuras de Simón Bolívar, Nicolás Maduro y Arepa Master 69 en sus andanzas por liberar a su pueblo (en este caso el pueblo de Araya) del yugo tiránico y opresor de clanes terroristas que se dedican a emboscar, matar y “cobrar vacuna” a los más débiles. Una propuesta gráfica presentada en estilo manga, de marcada influencia Peter Chung, blanco y negro, pensado para su publicación impresa formato DIN A5. Por lo pronto, me gustaría publicar una versión ligera de unas 24 páginas, para su preventa, edición prologo de colección. Cualquier avance de este nuevo proyecto gráfico, lo estaré dando a conocer a través de mis redes sociales o el presente medio.

SOBRE EL ARTÍCULO:

Publicado originalmente en el blog Sobre Ilustraciones y cómics, el 16 de abril de 2024, en facebook.

CATÁLOGO PANACÓMIC. RESEÑA Y VALORACIÓN.

NUCLEO, de Jennifer G. Pierre.

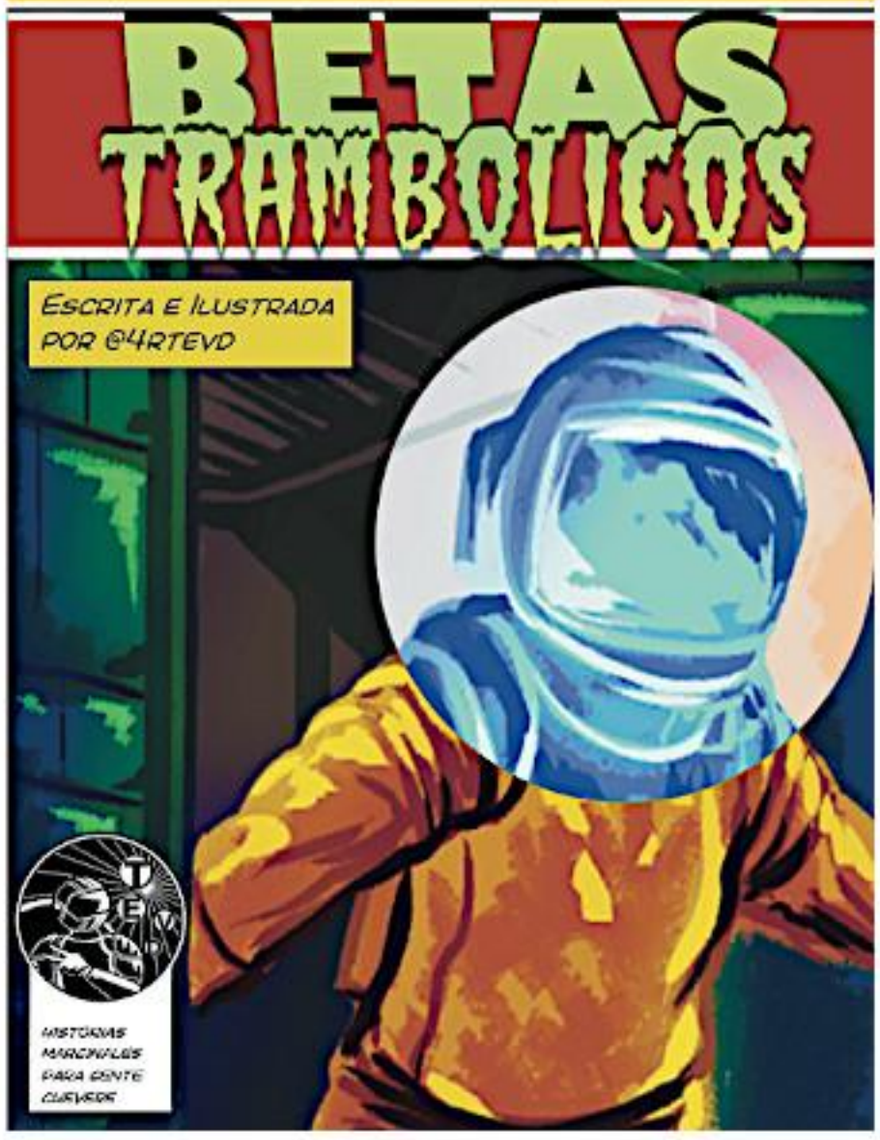
-Hermoso y poético, la autora sabe utilizar la narrativa grafica de forma excepcional para mantenernos en una atmosfera casi surreal. **Cinco estrella.** Daniel F. Febrero 26, 2023.

-El núcleo, resultó para mí ser un cómic bastante sorprendente, en su prólogo lo de que es el primer cómic de Jennifer G. Pierre, me emocionó mucho que sea una historia tan sencillo, deja una semilla de reflexión tan poderosa! Una metafora de nuestra actualidad! pienso que Jennifer es una promesa del comic, con mucho potencial, sigue trabajando, Gracias por publicar!. **Cinco estrellas.** Atlantepaz-9206. Abril 28, 2023 .

CIUDAD VERTICAL, de Rongny Sotillo.

- Ciudad Vertical, una historia oscura, intensa, impactante, bien lograda, que engancha desde el principio, con una narrativa gráfica contundente, extraordinaria cercana al documental, combinación de fotografía con dibujo y diseño gráfico! de verdad un cómic que me recordó mucho a esos cómics que se encuentra uno de las revistas europeas de pocas páginas pero que te deja enganchado desde el principio y su final deja ganas de leer otra entrega de este universo, mi felicitaciones a su autor y muchas gracias. **Cinco estrellas.** Atlantepaz-9206. Mayo 21, 2023.

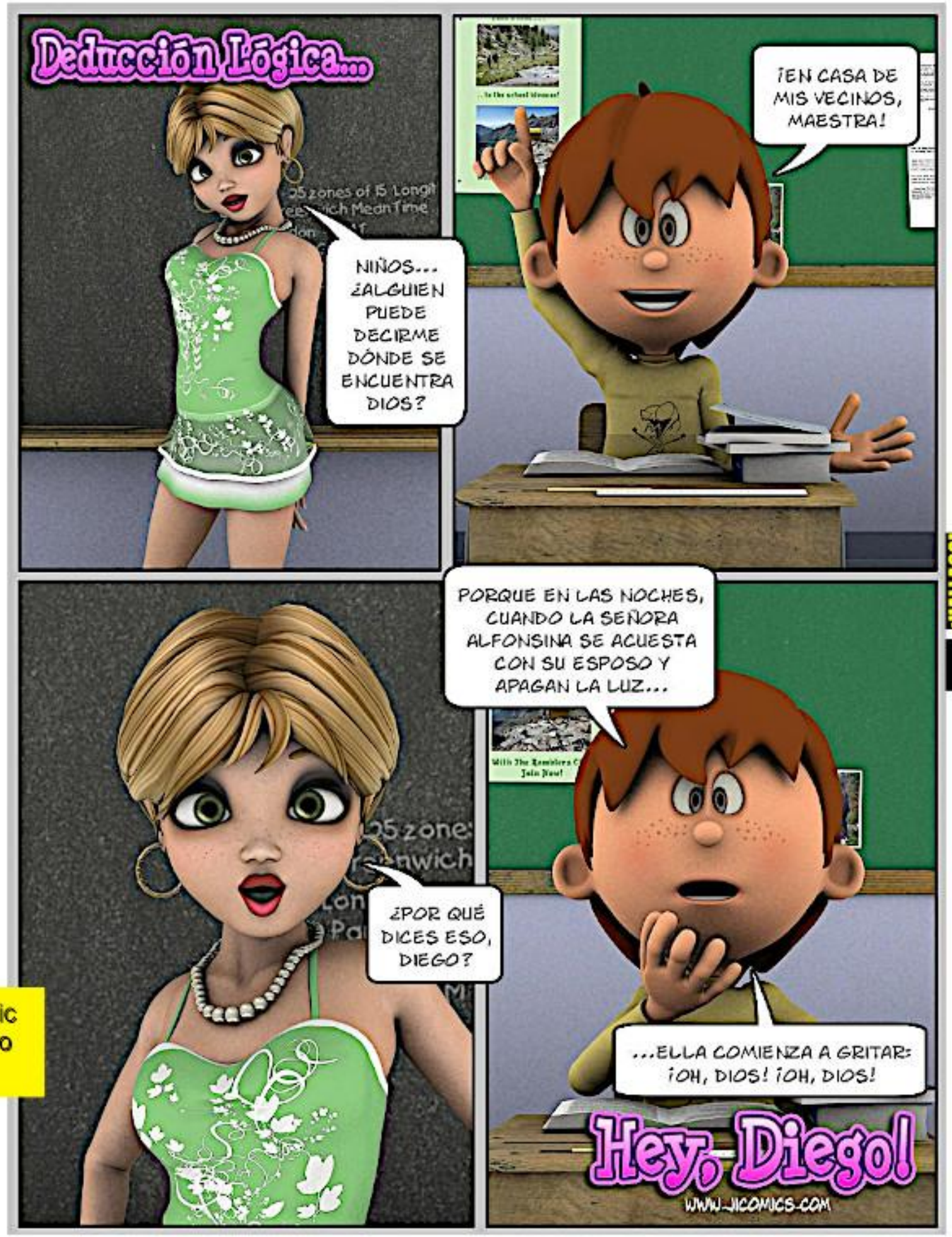
EL FAROLERO, de 4rtevd.



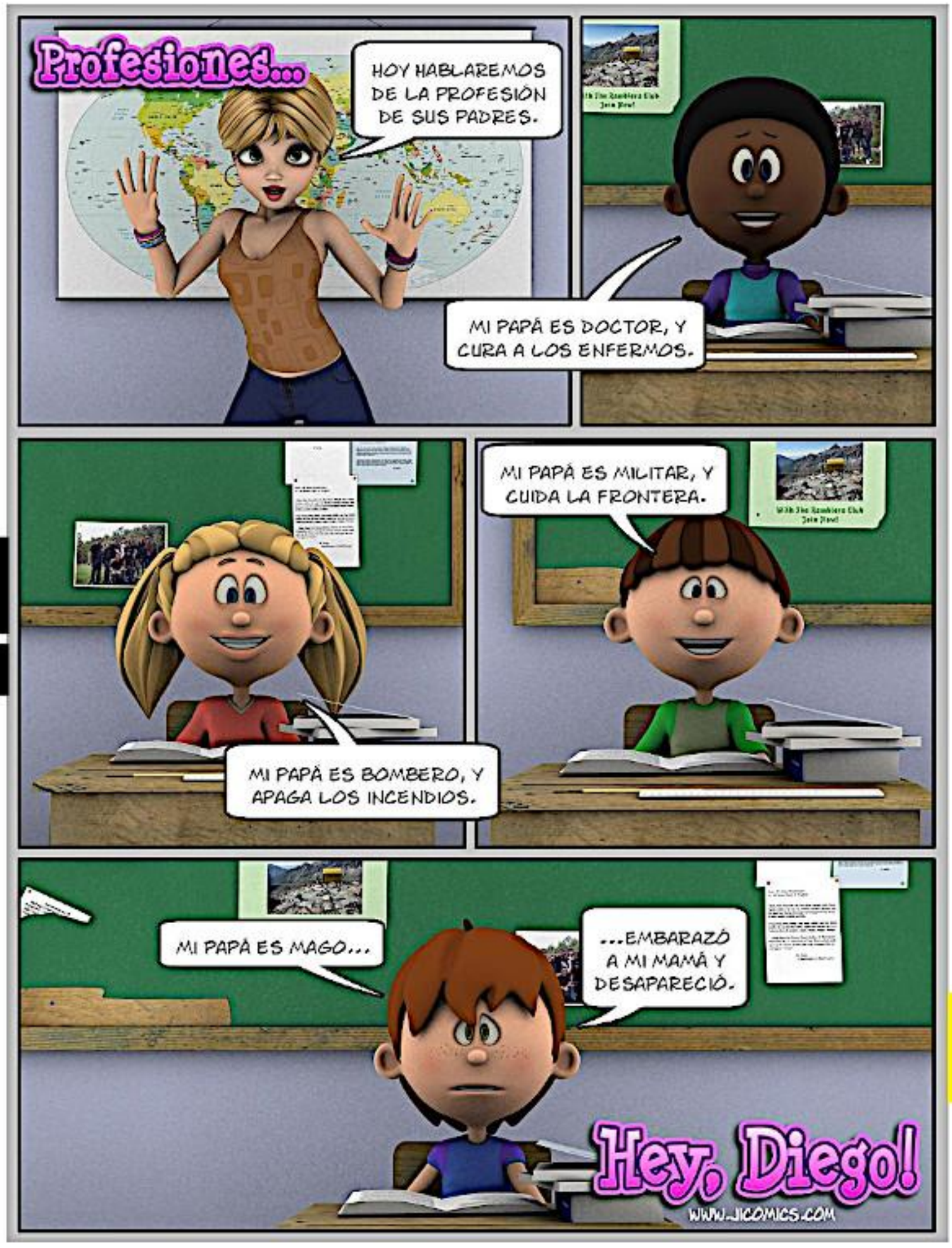
-Excelente. Orgullo de nuestro país. **Cinco estrellas.** Tamara Díaz. Febrero 11, 2021.

-El Farolero, otra de esas historias que me remontó a los tiempos de revistas como: Metal Hurlant o El Víbora, una narrativa gráfica por su estética; con toques poéticos, onírica, surrealista y elección de colores de matiz psicodélico que me llama mucho la atención. Historia sencilla, que sin embargo me resultó muy creativa y original, es otro cómic de esta plataforma que me dejó con ganas de leer más de este autor. Muchas gracias. **Cuatro estrellas.** Atlantepaz-9206. Mayo 21, 2023.

CÓMIC DE AUTOR: JOSÉ IGLESIA.



Deducción lógica (2011), de José Iglesia. Cómic perteneciente a la serie "Hey, Diego", publicado originalmente en jicomic.com.



CÓMIC DE AUTOR: JOSÉ IGLESIA

Profesiones... (2011), de José Iglesia. Cómic perteneciente a la serie "Hey, Diego", publicado originalmente en jicomic.com.

ACADEMIA DE DIBUJO "OMAR CRUZ" TIENE LISTOS PAPEL Y LÁPIZ PARA CREAR.

Por Emily Cazorla.

Abrió sus puertas en Caracas para enseñar la magia del dibujo a pequeños y grandes. Donde tus sueños se hacen realidad es el lema de la Academia de Dibujo y Pintura "Omar Cruz", que abrió sus puertas en Caracas para enseñar la magia del dibujo en su máxima expresión, a grandes y pequeños que deseen conocer del mundo de las artes.

Tras esa frase y con gran curiosidad, nos dirigimos desde Ciudad CCS en la esquina de Gradillas, hasta la esquina de Ánimas para conocer las instalaciones de la academia, que está ubicada en la avenida Urdaneta, edificio Financiero Latino, piso 17, oficina 7.

Ya en el piso, recorrimos un poco los pasillos, al ver un dibujo que decía "El Ranchito" dijimos aquí mismo es, fuimos recibidos nada más y nada menos que por el maestro y artista, Omar Cruz, quien es el creador, director y profesor del artístico espacio.

Al entrar nos deslumbraron una gran cantidad de dibujos, fotografías, esculturas, cuadros, murales y una amplia colección de figuras animadas, no se sabe que ver primero, "es una especie de museo, una galería permanente, una comicon. Todos se deleitan con estas cosas", expresó el artista al recibirnos.

UNA ACADEMIA DE DIBUJO.

Durante el recorrido conocimos los salones de dibujo "Pedro Cruz" y "Olga Guevara", donde nace la creatividad, espacios llenos de arte, imágenes, creaciones y una magia de colores vivos, que cuentan con los implementos necesarios y adecuados para que los participantes realicen las actividades en las técnicas preferidas que pueden ser pintura, carboncillo, acuarela, pastel, manga, retrato y más.

"Las clases empiezan a las 10 de la mañana y terminan cuando ellos se cansan. No tienen un horario específico. Tenemos aquí para que ellos agarren el motivo que quieran dibujar. Tenemos, delantales, pinceles, lápiz, papel, pintura, colores. Porque la idea mía es que ellos lleguen aquí y no tengan que traer absolutamente nada, sino que tengan para crear. Aquí nosotros tratamos de enseñarle no solamente que vengan a dibujar si no que se inspiren", indicó.

Aquí no existen distinciones técnicas para dibujar y crear, si no una práctica diseñada por Omar Cruz, "aprender a leer" que ha desarrollado en toda su trayectoria como artista y dibujante, así nos lo comentó:

"Enseño que el dibujo está conformado por líneas, que cada línea es el complemento de un dibujo final. Les voy enseñando eso, mirar el trazo, tú tienes que dominarlo no que el trazo te domine. Digo siempre que, si usted aprendió a leer, va a aprender a dibujar, porque es lo mismo. Les pongo materiales complejos como por ejemplo un retrato de Da Vinci y al lado le pongo una caricatura de Pedro Picapiedra y les digo que es prácticamente lo mismo", explicó.

"Les pregunto qué es lo que más les gusta. Trato de aprovechar al máximo estos talleres, me enfoco en la persona, en sus capacidades para reforzar, si yo veo que a ellos le gusta más la acuarela yo entonces le doy la clase de acuarela, pero los inicio también en el acrílico o en el pastel o en el carboncillo. Porque, acuérdate que el dibujo es muy amplio, el dibujo tiene demasiadas técnicas y materiales a descubrir. Van a salir con ganas de dibujar ", aseguró.

Cruz también está diseñando una biblioteca con libros y textos de grandes maestros del arte, que ha adquirido a lo largo de su trayectoria artística. "La mayoría de los libros son de expresiones para que ellos vean. Libros de manga y libros de cómo aprender a hacer cómics. Son míos, pero, aunque sea que los use, yo no estoy con ese egoísmo", dice.

Y nos contó esta anécdota: "Saben he encontrado a muchos pintando por ahí en las plazas porque no tienen

ldónde", que les dijo, "véngase para acá y se vienen, y se pone a pintar y se van. Bueno, para mí esa es la satisfacción", resaltó el maestro.

Palabras que motivaron la pregunta ¿por qué nace la Academia de Dibujo y Pintura "Omar Cruz"?

"En mi carrera como artista plástico, como dibujante, mucha gente se me ha acercado y me ha preguntado que dónde pueden estudiar esto para dibujar como yo; y lamentablemente no tenía a dónde mandarlos. No hay donde mandar a los muchachos a aprender a dibujar en Caracas. Bueno a partir de ahí yo empecé a tener la curiosidad de montar mi academia. Ya con mis 62 años de edad pensé que no me quisiera llevar estos conocimientos, quisiera enseñárselos a la gente y entonces se me ocurrió montar mi academia de dibujo", relató.

"Después de tantos años de soñarlo, de quererlo, de proponerlo, de presentar proyectos aquí y allá, muchas veces me rechazaban. Pero bueno, yo seguía para adelante hasta que se hizo realidad. A esta piedra fundacional quizás le quite el Omar y se convierta esto en Cruz Estudio porque es una cosa de etapas, no estoy solo, también está mi hijo, la otra generación que viene por ahí".

El artista recordó cómo fue transformando los espacios "eran oficinas de un despacho de abogados, lo compré en noviembre del año pasado. Tumbamos las paredes y lo adaptamos a un tamaño más o menos acorde para alumnos. Aquí pueden pintar, dibujar en la modalidad pie. Esto no existía, no existía absolutamente, yo mismo tumbé, yo mismo puse a cerrar aquella puerta. Me fajé haciendo esto murales", detalló.

Para saber de costos, disponibilidad, modalidades, curiosidades e inscripciones las pueden encontrar visitando la cuenta oficial de la academia en Instagram @omarcruzestudio.

Durante esta larga y grata conversación, no pudimos dejar de hablar del Omar Cruz creador de el ranchito, la página Cruzada, Contra la pared, todo tenía una carga social. El creador del patriota que es un personaje, "un superhéroe de ficción, pero la gente también se siente identificada porque es un héroe nacional. Desde pequeño me inicié en esto, me di a conocer fue gracias a la inspiración del pueblo, de ahí el éxito de Omar cruz", refirió.

Para finalizar nuestra visita por el colorido espacio nos regalaron libros y manuales didácticos Yo sí puedo dibujar para despertar en el gusanillo del dibujo y la creatividad en nosotros, que nos quedamos con la frase "Dibujar es otra forma de respirar" que esta pintada en El árbol de la vida, un mural motivacional de la academia.

Omar cruz aprovechó la oportunidad para invitar a participar en su academia "que ha sido montada con mucho esfuerzo, con mucha dedicación para todos ustedes lo que quieran aprender a dibujar a pintar y, sino, que aprendan la perseverancia y la constancia. Los estaremos esperando con los lápices y el papel listo para que ustedes empiecen a soñar junto con nosotros", finalizó.

SOBRE EL ARTÍCULO:

Articulo publicado originalmente en la revista Ciudad CCS de fecha 26 de abril de 2024, escrito por Emily Cazorla, con fotografía de Enrique Hernández.

ALGO DE FERNANDO ROMERO (FERRO)

Por Estefania Osteicoechea

¿DESDE QUÉ EDAD TE INTERESA EL ARTE PLÁSTICO?

Solo tengo 10 años en la pintura aunque desde pequeño sentí la inquietud del dibujo y la pintura; tengo 41 años, como verás comencé en el arte siendo algo adulto,pero lo que no hice lo estoy alimentando con mi hija Ivana ella con 2 añitos ya pinta y sabe utilizar el pincel y las pinturas.

¿CÓMO DESCRIBIRÍAS TUS PINTURAS?

Mis obras tienen muchos elementos que describen las cosas del mundo la naturaleza del hombre lo místico y lo divino ,en mi obra intento de que el espectador descifre códigos y piense sobre su contenido; utilizo muchos elementos tales como el rompe cabezas los edificios el sol la luna las estrellas figuras de siluetas humanas y abstracciones. Definiría mi obra en pocas palabras como un mosaico de aprendizaje mas que como un elemento puramente decorativo.

¿DIRÍAS QUE ES MODERNISMO DECORATIVO ENTONCES?

El estilo que he desarrollado esta enmarcado en el conocido Pop Art o Arte Pop y mas allá de lo decorativo lo que busco con mis pinturas es desarrollo de ideas y conceptos que la gente comúnmente no conversa.

¿QUÉ PASA POR TU MENTE CUANDO VAS A PINTAR?

Utilizo una técnica que consiste en mirar el lienzo en blanco hasta que de él vayan saliendo imágenes o siluetas que después trazo con un creyon o lápiz entonces lo que en si hago es calquear las imágenes que mi imaginación me dicta.

¿EN INTERNET, DÓNDE PODEMOS VER TUS TRABAJOS?

En artecomunicarte.com tengo la mayoria de mis trabajos también el el facebook tengo otra parte o solamente con colocar el google Fernando Antonio Romero Araujo pueden ver algunas.

POR ÚLTIMO, ¿TIENES ALGO QUE DECIRLES A LOS ARTISTAS PLÁSTICOS VENEZOLANOS EMERGENTES?

Claro que si, el arte es un elemento que todos tenemos latente y que podemos desarrollar solo necesitamos tener un poco de interés y actitud de crear un estilo propio enmarcado dentro de una tendencia ya sea paisajismo, arte figurativo, impresionista, surealista ,arte pop ,entre otros, solo necesitamos activar la neurona dormida del arte y comenzar a hacer nuestros trabajos, bueno comenzara desarrollar ese potencial artístico ya que estas actitudes ademas de alimentar el alma nos traen muchas satisfacciones tanto espirituales como materiales.

SOBRE EL ARTÍCULO:

Artículo publicado originalmente en el portal neocooltura.blogspot.com, escrito por Estefania Osteicoechea, con fecha de 17 de mayo de 2011.

CÓMIC DE AUTOR: ADRIAN9

Ultramouse (2022), de Cesar Carrasquel. Cómic publicado originalmente en su cuenta de Instagram noonecomics.

NOSOTROS NOS ENCARGAREMOS DEL DOCTOR SATÁN, SERÁ LLEVADO A JUICIO Y SEGURAMENTE QUEDARÁ PRISIONERO.

GRACIAS GENERAL, ESTOY MUY LEJOS DE MI PLANETA ASÍ QUE DEBO PARTIR.

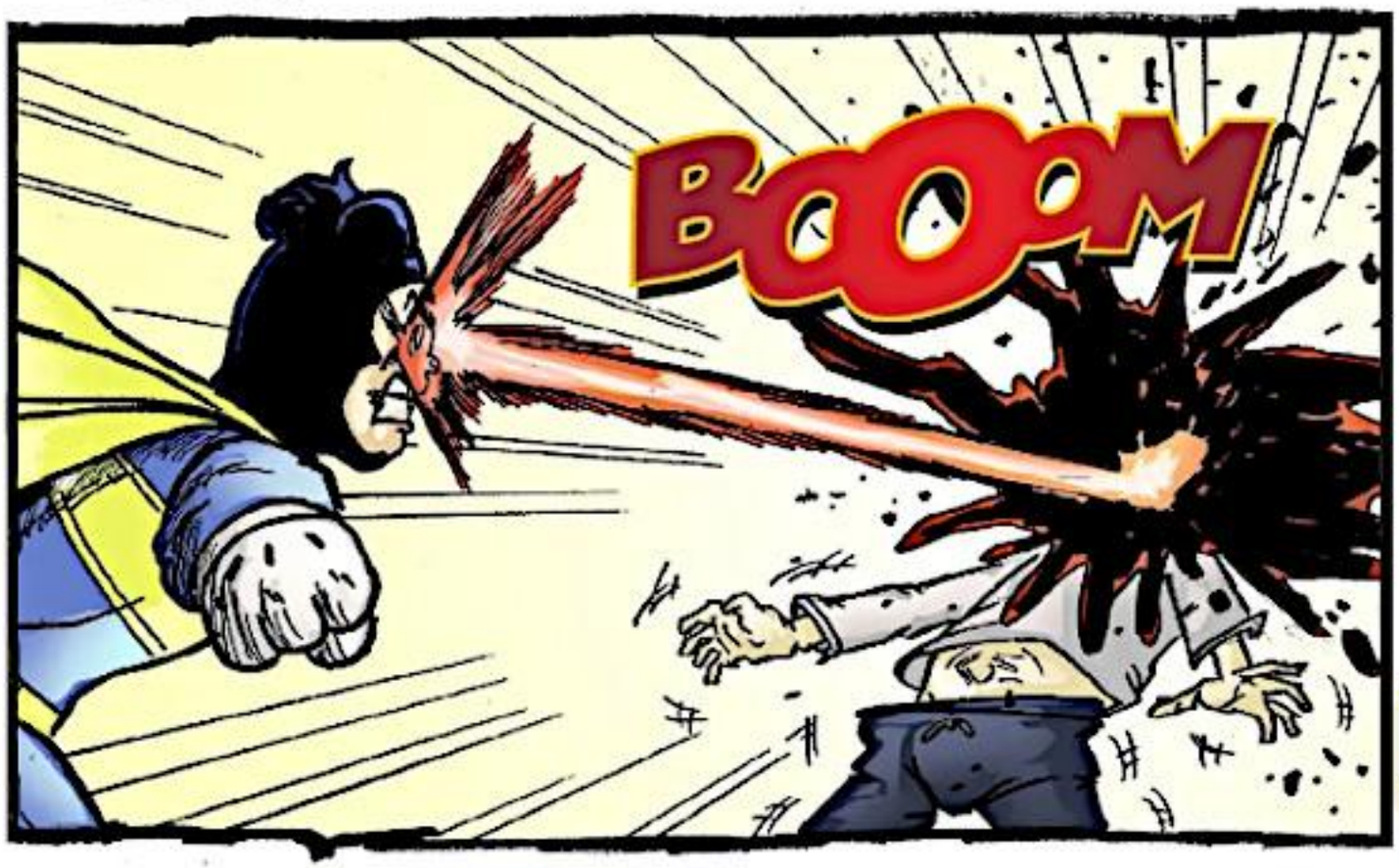
¡AHÍ ESTÁN!

¡ALERTA DE INTRUSO!

¡PARECE QUE ES ULTRAMOUSE!

QUE EXTRAÑO, NO HABÍA ESCUCHADO DE ÉL EN MUCHO TIEMPO.

JAJA, TE HAS TARDADO MUCHO EN ENTENDER EL TIEMPO Y EL ESPACIO...


BOOOM

CONTINUARÁ...

LO CORRECTO E INCORRECTO EN EL COMIC.

Por Glen Fernández.

Esto lo escribo como crítica general sobre la mala práctica con respecto al arte secuencial (aka, Comics) que se le viene dando a las creaciones venezolanas, así como la percepción que tiene la gente común sobre lo que hacemos.

Es muy curiosa la forma en la que se percibe esta disciplina partiendo por la idea de que "es sencillo" porque son "dibujitos" ya que los jóvenes al ver sus series -manga/animé- y hacer tres garabatos los padres y familiares asumen que debe ser una tontería su elaboración.

Por desgracia también hay montones de "cursitos" donde supuestamente enseñan a dibujar en un par de días, esto no solo daña nuestra profesión como creadores, le resta valor a nuestro trabajo ya que la gente va generado la idea de que lo que hacemos es "sumamente fácil", pues "si se aprende en un par de días cualquiera lo puede hacer".

La realidad es completamente diferente, para ser un verdadero artista debes saber MUCHO y para ello requieres de AÑOS de preparación continua y muchísima práctica, aprendiendo a observar de todo.

Me gustaría orientar a los actuales y futuros creadores para que amplíen su visión y para ellos hago esta pequeña crítica de lo que considero correcto e incorrecto en el comic venezolano.

-NO te quedes solo con lo poco que aprendes de MANGA, es más, deberías descartarlo. El manga es un tipo de comic creado en Japón donde hay cientos de estilos que van desde muy simples hasta muy detallados e hiperrealistas, por desgracia aquí solo se "aprende" el más básico sin ir más allá limitándose solo a COPIAR descaradamente las imágenes ya desarrolladas tanto en comics o series de tv del momento, cosa que me parece absurdamente incorrecta y aburrido cuando ves las mismas poses y personajes en la mayoría de los dibujos, eso NO es saber dibujar.

En realidad todos los creadores de manga en Japón aprenden la verdadera anatomía y musculatura y muchas veces la complementan con el dibujo industrial y/o arquitectónico y luego van desarrollando y puliendo su estilo, aprenden desde muy pequeños su disciplina y la trabajan diariamente (nunca con cursitos de dos días ni copiando a otros artistas).

Tampoco creas que por terminar un curso o una carrera de 3 años ya sabes de todo, es simple mentira, debes estar en constante práctica para desarrollarte como artista y aun así siempre hay cosas por aprender y retos que superar.

-Hay una inmensa variedad de géneros a tu disposición, me parece completamente absurdo que solo se trate de crear temas sobre "Simón Bolívar o personajes históricos", "personajes de fábula local", "indios", "mujeres desnudas" y "violencia callejera sin sentido".

Yo recomendaría tener una mente más abierta y crear fantasías propias ya que se vuelve aburrido ver diez historias sobre lo mismo hecha por diferentes

personas solo porque es sobre algo local.

También deberían ser para todo público y evitando el "sexo" y las "groserías" como relleno constante por fallas del guión, eso solo denota inmadurez y falta de creatividad.

Tampoco debes centrarte solo en "súper héroes" o incluso en este planeta, puedes crear otros mundos sin limitarte a lo que tienes a tu alrededor, puedes crear personajes no humanos, historias conmovedoras y/o aleccionadoras sin caer en el tema educativo o la violencia.

. -Aprendan ORTOGRAFIA o hagan el intento de crear diálogos elocuentes y chequeando la gramática y ortografía así sea con microsoft WORD. Usen tipografías entendibles y a un tamaño que se LEA, no hay nada más terrible que estar adivinando que es lo que está escrito.

.-Si NO saben dibujar un objeto en específico (digamos un vehículo o un arma) busquen REFERENCIAS, incluso si no saben o no dominan una pose, tómense una foto.

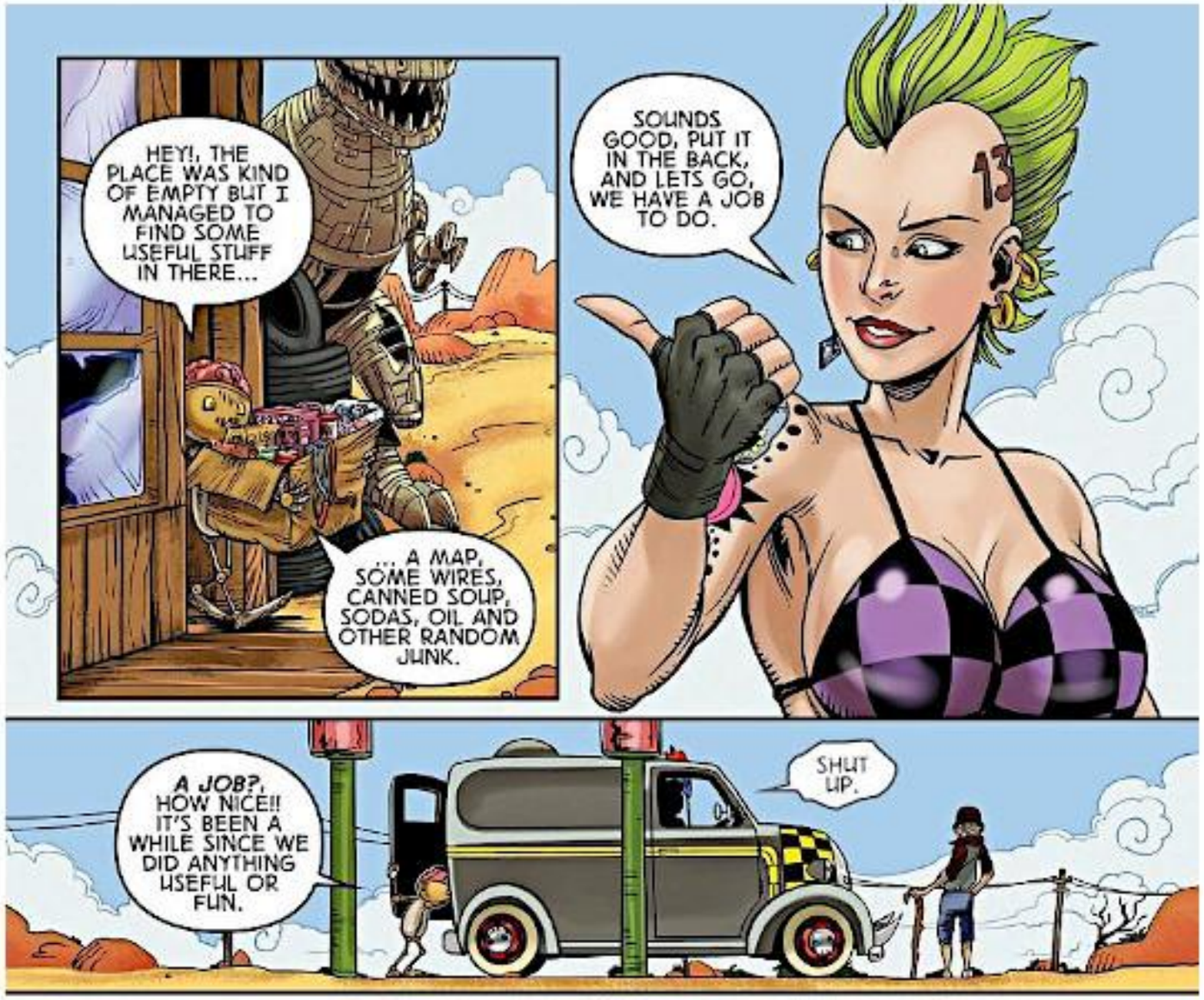
PERO, NUNCA usen la foto como referencia directa, hagan estudios sobre esa referencia y luego apliquen los conocimientos adquiridos en el dibujo final siempre evitando la copia o calco del material de referencia. No hay nada peor que notar la falta del artista al ver copias literales de una foto cuando vemos un comic.

. -Hagan un intento de crear CALIDAD. Si usan tinta, practiquen primero sobre las técnicas que se utilizan. Se puede aprender de maestros solo analizando sus trabajos sin caer en copias.

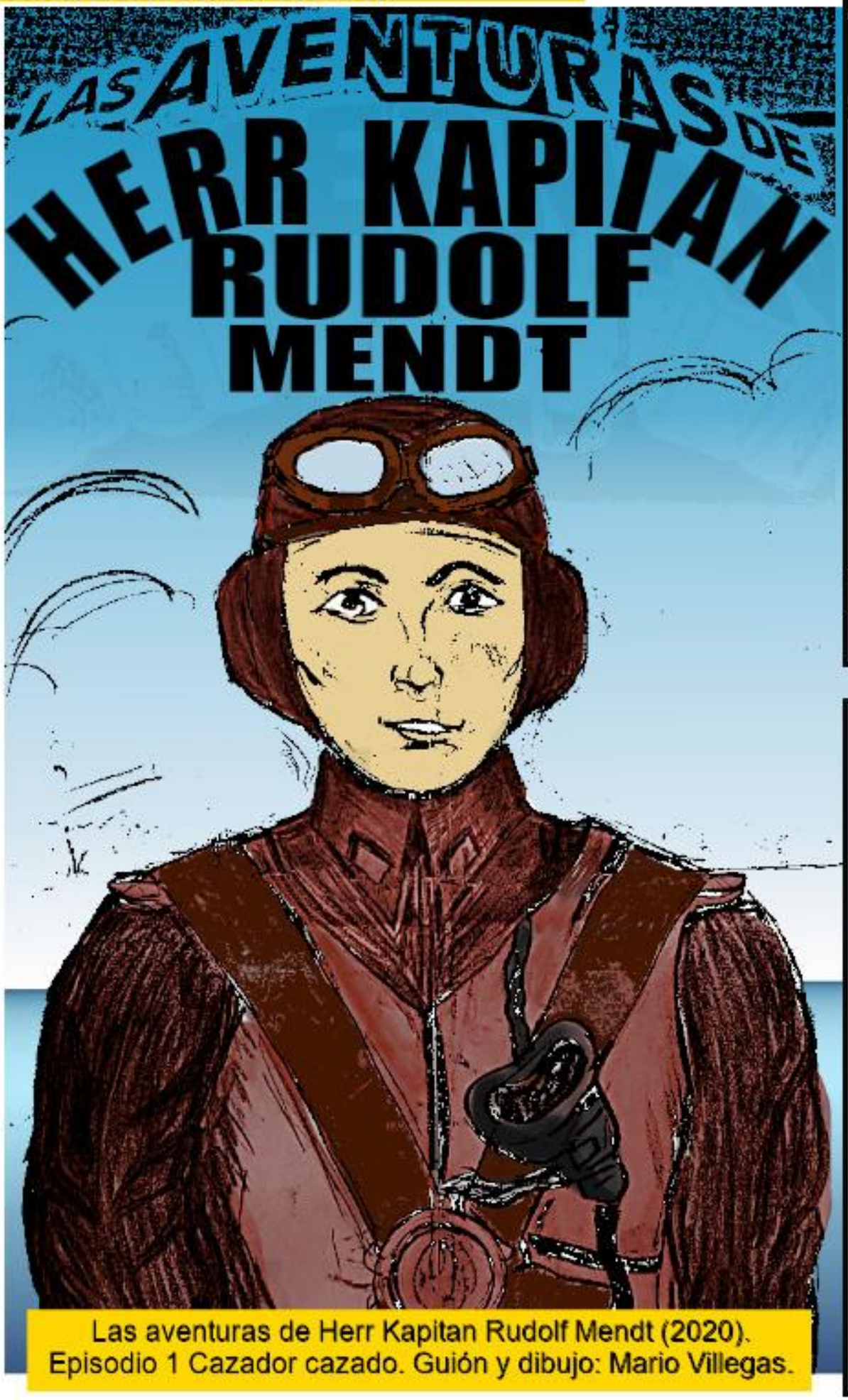
Por último, sean completamente originales y recuerden que hacer comics requiere de mucho conocimiento y práctica.

SOBRE EL ENSAYO:

Ensayo escrito por Glen Fernandez, publicado en su cuenta de facebook.



CÓMIC DE AUTOR: VILLEGAS.

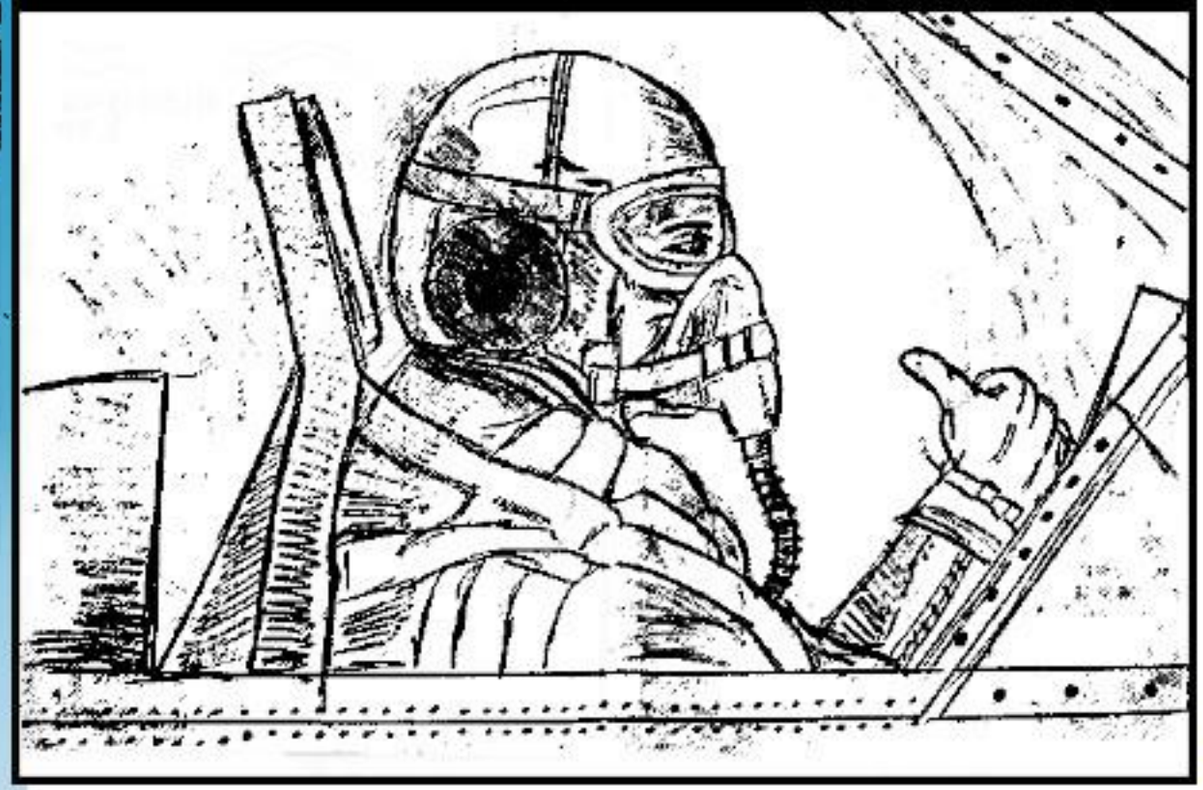


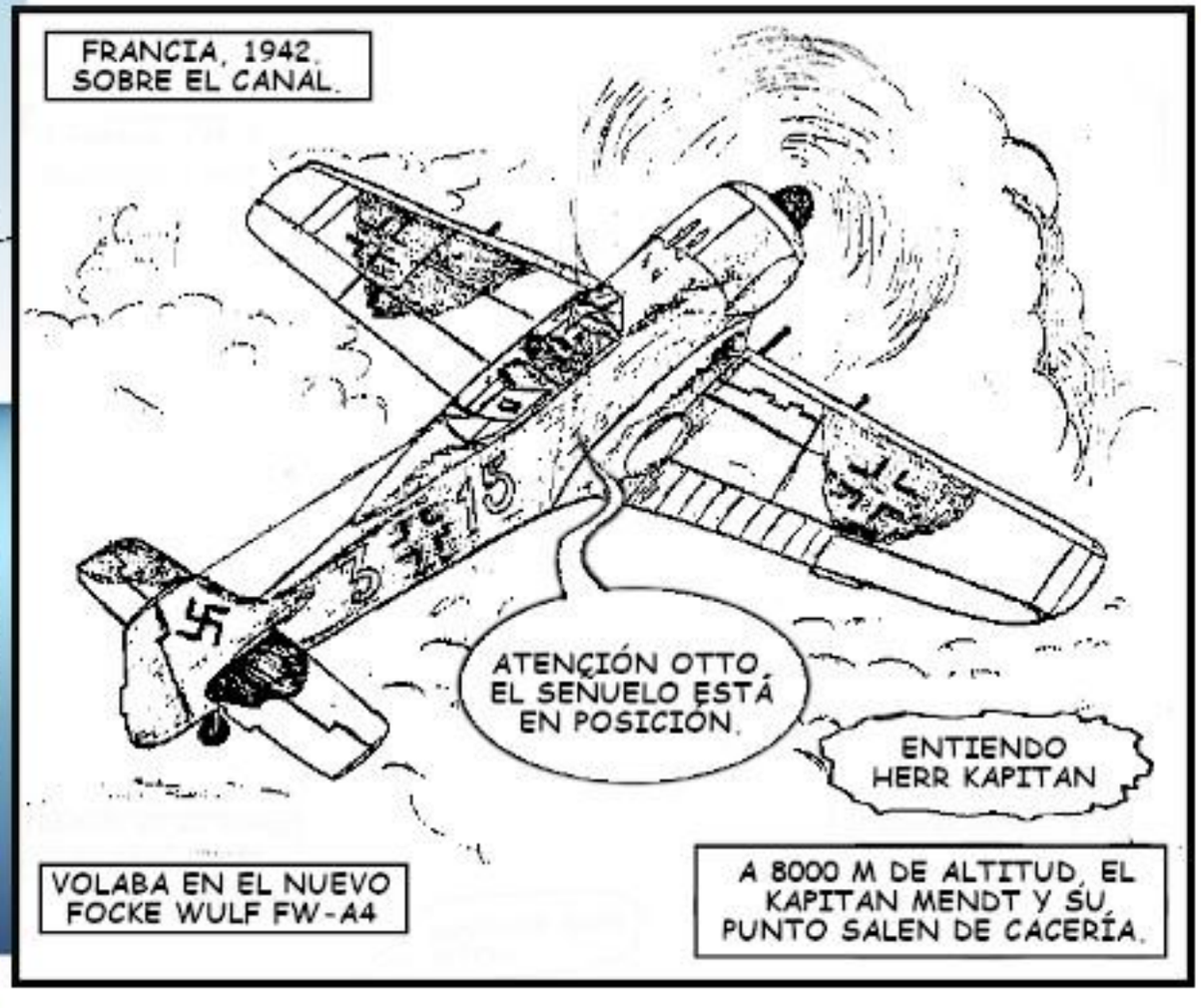
Las aventuras de Herr Kapitan Rudolf Mendt (2020).
Episodio 1 Cazador cazado. Guión y dibujo: Mario Villegas.

EPISODIO Nº 1

CAZADOR CAZADO

GUIÓN Y DIBUJO: MARIO VILLEGAS





A 4000 METROS DE ALTITUD.

EL CEBO ERA UN SOLITARIO BOMBARDERO PESADO HEINKEL HE-177 GREIF.

DE REPENTE, APARECE UN AVE DE PRESA. SE TRATA DE UN SUPERMARINE SPITFIRE HF VIII, A 5000 METROS DE ALTURA.

¡ARF, DÍA DE SUERTE! ¡UN PICHÓN SOLITARIO! VOY A POR ÉL.

EL COMANDANTE MENDT SE LANZA EN PERSECUCIÓN DE SU ENEMIGO INGLÉS.

¡GANARÉ LAS ESPADAS PARA MI CRUZ DE CABALLERO! *

*NOTA DEL AUTOR:
LA CRUZ DE CABALLERO, ERA LA ÓRDEN DE LA CRUZ DE HIERRO, ACTIVADA EN 1839.

EL FW-190 DESCIENDE EN PICADO A MÁS DE 750 KPH.

¡RA-TA-TA-TA!

ABRE FUEGO CON TODAS SUS ARMAS: 2 M6 131 DE 13 MM. 2 M6 151 DE 20 MM Y 2 M6 FF DE 20 MM.

EL AVIÓN INGLÉS DESCIENDE SOBRE EL MAR, CONVERTIDO EN UNA TEA.

¡VIKTOR, VIKTOR, AMFRAGEN VICTOR! *

* ¡VIKTOR, VIKTOR, ACREDITEN MI VICTORIA!

CHAPUZÓN EN EL CANAL.

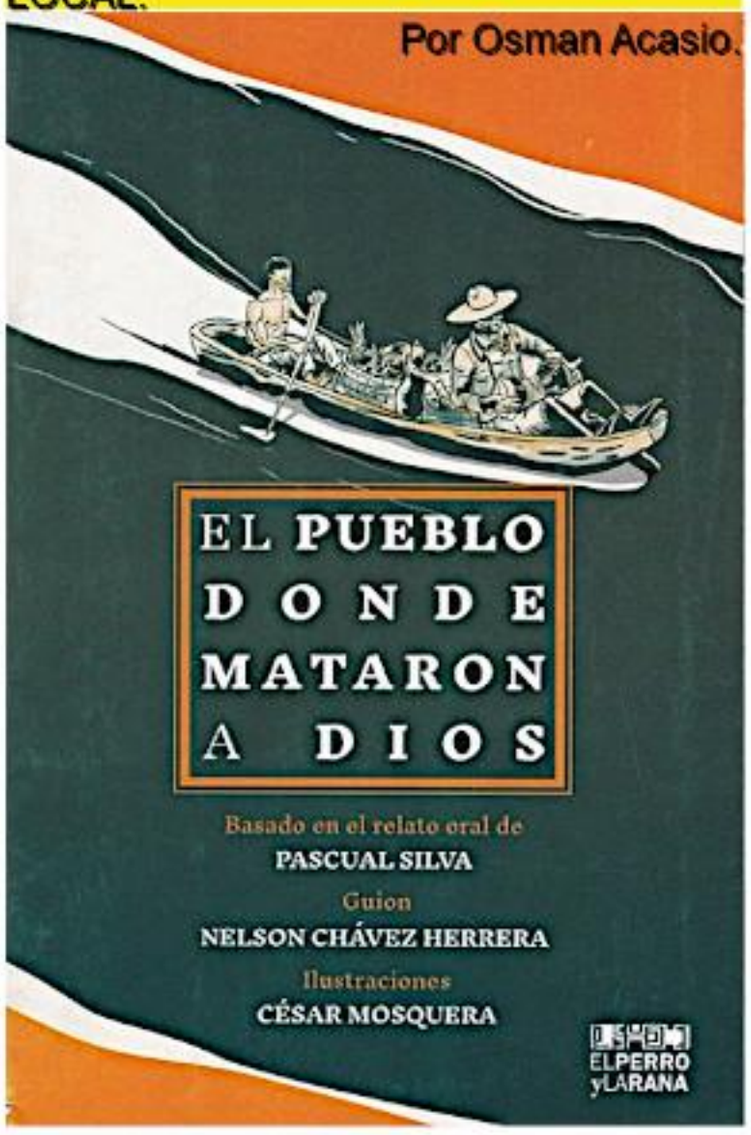
¡MALDITO BOCHE, YA VERÁN!

MARIO VILLEGAS

FIN

UN CÔMIC BASADO EN LA ORALIDAD LOCAL.

Por Osman Acasio.



Recién acaba de caer en mis manos esta hermosa obra de narrativa gráfica secuencial publicada por allá, el año de 2019, por la Editorial El Perro y la Rana. Por su título, contrario a lo que algún malpensado conservador de ultraderecha pudiera escupir, El pueblo donde mataron a Dios, no es ningún cómic de adoctrinamiento por parte del gobierno de izquierda en favor al ateismo, ni nada que ver. Más bien se trata de una historieta basada en el relato oral de Pascual Silva, un cronista popular de San Fernando de Atabapo, Estado Amazonas, quien gracias a su participación, el material oral es transmitido al lenguaje del cómic, bajo guión de Nelson Chávez Herrera, e ilustraciones de César Mosquera.

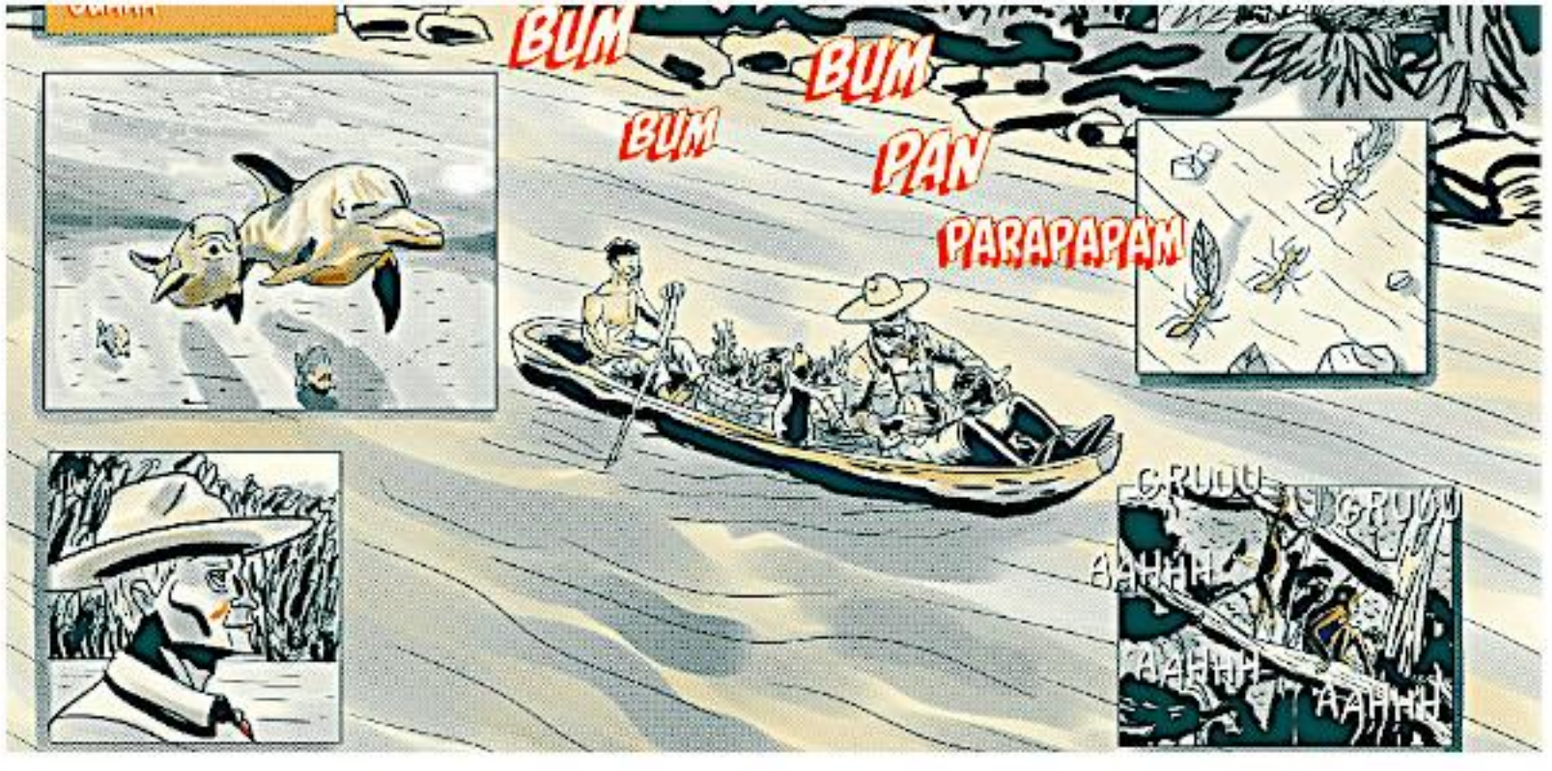
¿Qué harías si cada año llega a tu pueblo, en bongo, tocando un tambor que resuena, alguien que dice ser Dios? Esta es la historia que nos cuenta Silva, del dilema al que se enfrentó José, habitante de Cacahual, hace ya muchos años. Surcando el río Atabapo, este supuesto "dios" toma toda clase de tributos, incluyendo muchachas virgenes, por cada poblado que pasa. José dudará y tomará una decisión, lo que provocará que deba emprender un largo y peligroso viaje por los ríos amazónicos.

Referente al apartado gráfico, el ilustrador César Mosquera, quien ha participado como dibujante y guionista en varios proyectos de la casa editorial El perro y la rana (La noche de Prometeo -2015 y 2019; La fiesta de los moribundos - 2016; Infección - 2019 y Boquerón -2019, entre otros) nos entrega en esta oportunidad, su peculiar arte cargado de tonalidades de color naranja, gris, negro y ocre, en una bonita presentación que deleita los ojos, demostrando su talento para ilustrar cómics. Con respecto a Nelson Chávez Herrera, con su guión y manera de contar la historia, nos hace testigos de un relato de dominación, espiritualidad y liberación. Un cómic de 40 páginas, formato DIN A5, cuya edición consta de 5.000 ejemplares impresos.

Si gustan darle un vistazo a El pueblo donde mataron a Dios, de la Editorial El Perro y la Rana, pueden hacerlo adquiriendo un ejemplar en cualquier Biblioteca del Sur, del país, por la módica suma de 2 dólares (2 P.D.A).

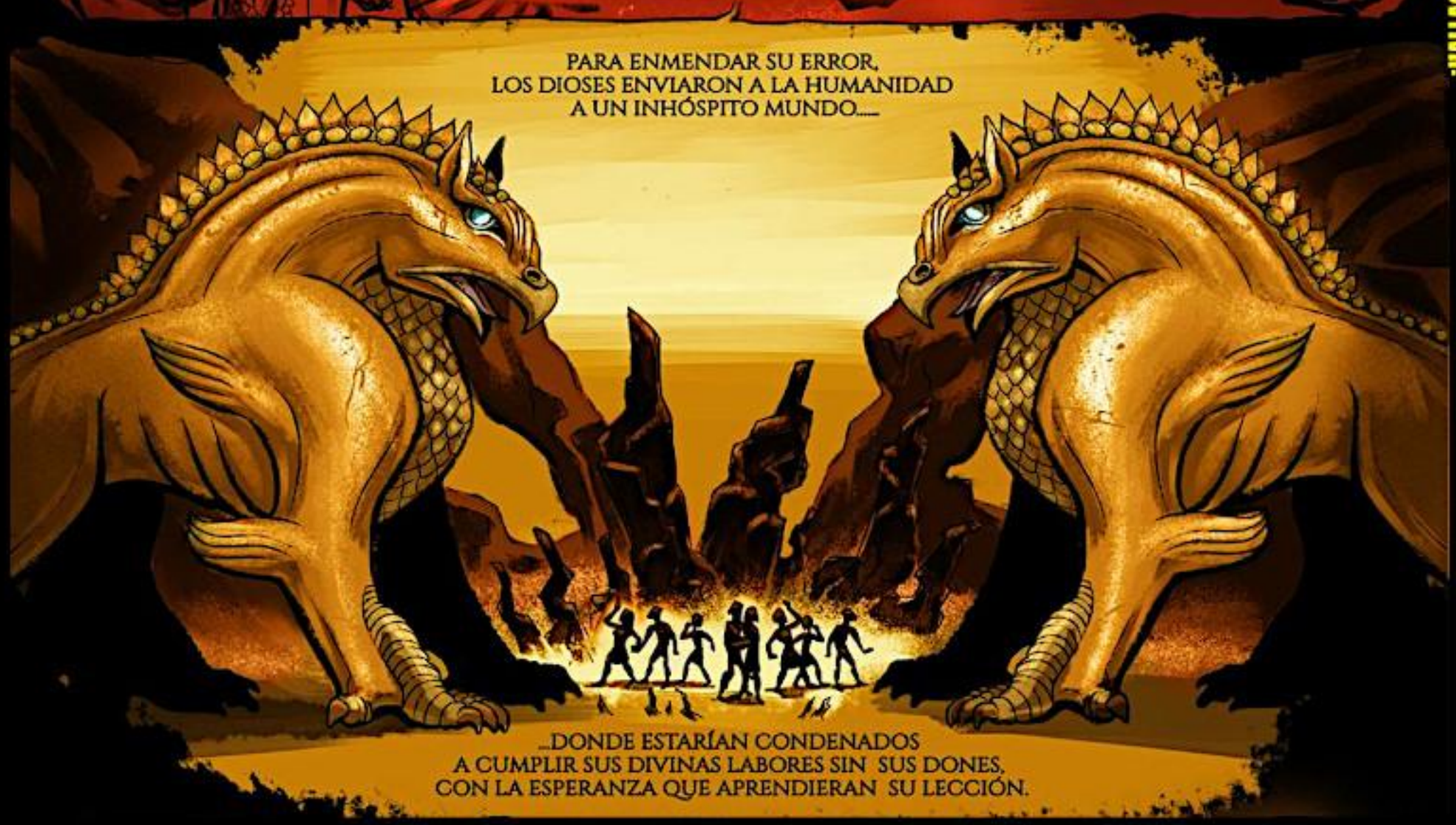
SOBRE LA RESEÑA:

Publicado originalmente en el blog Sobre ilustraciones y cómic el 6 de marzo de 2024.



CÓMIC DE AUTOR:
LARISSA RIVERO

FACEBOOK.COM/LARISSARIVEROART - @LARISSARIVEROART - TUMBLR.COM/LARISSARIVERO



Theôpolis (2017), de Larissa Rivero Akirov. Cómic publicado originalmente en la revista El David, número 1, editada por José Nieto.

PERO LA HUMANIDAD FUE TERCA.

Y EN SU AFÁN DE LIBERARSE DE SU MALDICIÓN,

...RECUPERARON SUS DONES...

...AL CONSUMIR LA SANGRE DE LOS MONSTRUOS QUE HABITABAN LA DIMENSIÓN.

DEL PODEROSO LÍQUIDO, LLAMADO NÉCTAR...

...SURGIÓ LA GLORIA...

...Y LA MISERIA.

Y DEL DESESPERO DE OBTENER DE NUEVO SUS PODERES SE NUTRIÓ UN RETORCIDO SISTEMA...

...QUE SE COMPACTÓ EN THEÓPOLIS,
LA CIUDAD DE LOS DIOSES.

AHORA SÓLO AQUELLOS
QUE DEMUESTREN
SER DIGNOS
DE SUS DONES...

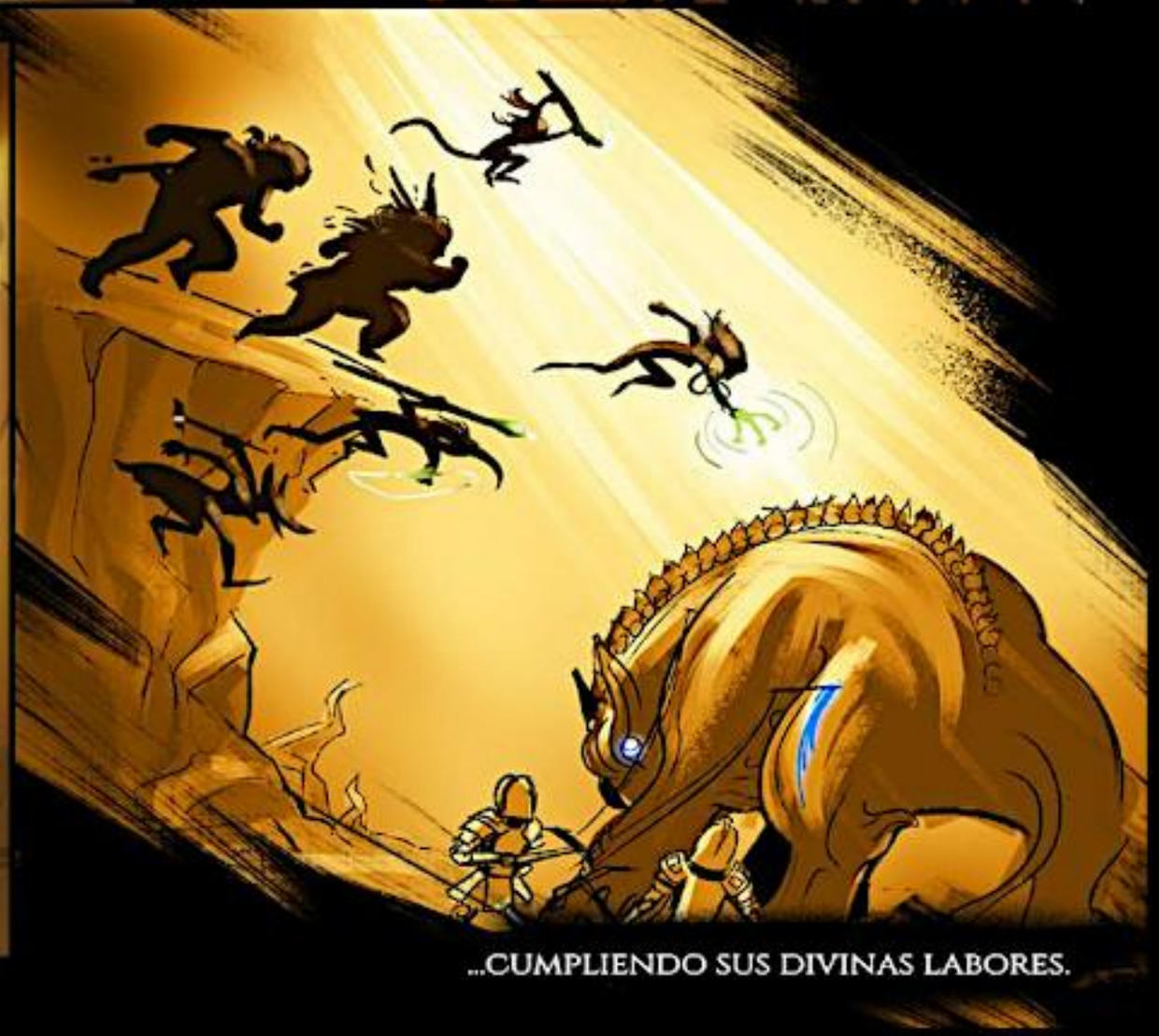
...SERÁN APREMIADOS
CON UN SORBO
DE LA SAGRADA DROGA.

Y QUIENES NO SEAN
CAPACES DE HACERLO,
SERÁN DESTERRADOS
AL TÁRTAROS...

...DONDE VIVIRÁN
LA HOSTILIDAD
A LA CUAL FUERON
CONDENADOS
DESDE UN PRINCIPIO.

LA HUMANIDAD LOS TRAICIONÓ.

Larissa Rivero Akirov



PALEOILUSTRACIONES.

RETOCANDO LA IMAGEN DE RECONSTRUCCIÓN DE UN COCODRILO ROSTRO DE PATO MEDIANTE IA.

Por Osman Acasio.

INTRODUCCIÓN.

Hace unos años atrás, quien escribe, en plan de ejercicio personal, me propuse crear la reconstrucción de un cocodrilo rostro de pato, empleando software libre. Este trabajo comienza con el estudio de huesos de un extinto animal: El cocodrilo rostro de pato (Mourasuchus arendsi), cuyos restos fueron descubiertos en el desierto de Urumaco, actualmente tierras comuneras, donde sus habitantes viven de la cría de caprinos, la siembra y de la artesanía. Pero antes, en el pasado, Urumaco estaba sumergida bajo el agua. Era el portal de un gran río llanero que vertía sus aguas hacia el mar Caribe. Esto fue hace 8 millones de años. Un mundo acuático donde estos enormes reptiles reinaban sus aguas habitadas por una diversidad faunística compleja asociada a ecosistemas costeros, dulceacuícolas y del tipo estuarios.

Mediante el uso de software libre de modelado 3D y esculpido (Blender), así como el uso de software libre de retoque de imágenes (Gimp), y estudiando fotografías y bocetos tomados del cráneo fósil del Mourasuchus arendsi, se pudo crear una representación del cocodrilo rostro de pato, logrando con ello tener una idea de cómo lucían en vida estas extintas criaturas.

Hoy en día, gracias a las nuevas tecnologías de Inteligencia Artificial aplicada al retoque de imagenes digitales, bien podríamos retomar aquella paleoilustración creada en 2014 y pedirle a una IA que nos entregue una reinterpretación de dicha imagen. Los resultados sorprenderan.

BREVE DESCRIPCIÓN DEL COCODRILO ROSTRO DE PATO.

En lo concerniente al Mourasuchus arendsi, Aguilera Orangel señala: "Esta especie fue descrita originalmente de la formación Urumaco por Bocquentin-Villanueva (1984b). Los grandes cocodrilos Nettosuchidae, llamados "rostro de pato" presentaron una amplia distribución geocronológica desde el Eoceno hasta el Plioceno (Brochu, 1997). En Sudamérica su registro se extiende desde el Mioceno superior de Urumaco, Venezuela (8 a 6 millones de años) hasta el Pleistoceno de Tarija, Bolivia (alrededor de los 19.000 años), a partir del cual se extinguen en todo el continente." (AGUILERA, Orangel: Tesoros paleontológicos de Venezuela: Urumaco, patrimonio natural de la humanidad. Editorial Arte, Venezuela, 2004. p.104.)

DESCRIBIENDO EL PROCESO.

Para retocar la paleoilustración del cocodrilo rostro de pato, se recurre al uso de Stable diffusion, un modelo de aprendizaje automático desarrollado por Runway y LMU Múnich para generar imágenes digitales de alta calidad a partir de descripciones en lenguaje

natural o estímulos. Ahora bien, mediante orden de comando escrito (prompt) se le pide a dicha IA que realice una representación de un cocodrilo prehistórico, tomando como referencia (estimulo) la imagen de 2014.

Fig. 1. Representación de un Cocodrilo prehistórico rostro de pato. Imágen de referencia para la IA.

Se le pide además, que entregue tres propuestas de imágenes.

Fig. 2. Tres imágenes de representación del cocodrilo prehistórico entregada por la IA, motivada por la imágen original de 2014.

Como se puede apreciar, lás imágenes entregadas por la IA presentan leves diferencias las unas de otras. Será necesario la intervención humana para retocarlas. Como es mi costumbre, tomo de las tres imágenes, lo mejor de ellas, y junto con la imágen de 2014, la compongo toda en una imágen única. Opto nuevamente por el uso de software libre Gimp para componer la imágen final.

SU ASPECTO ORIGINAL.

El cocodrilo rostro de pato se extinguió hace mucho tiempo, y lo que queda de él son sus huesos fosilizados, así que describir a ciencia cierta cuál era su aspecto original solo se basa en la hipótesis y la imaginación. "Con frecuencia los fósiles se conservan incompletos y bastante deteriorados, y aunque dispongamos de un esqueleto completo, a menudo no proporciona una idea bien definida de lo que era el cuerpo del animal cuando vivía. Pero paleontólogos y dibujantes, trabajando juntos, pueden reconstruir su aspecto original. Solamente los colores son pura hipótesis." (BARRY, Cox: Animales prehistóricos. Editorial Bruguera, S.A, España, 1980. p.2.) No obstante, para tener una mejor idea de que aspecto tenían los cocodrilos rostro de pato, se puede recurrir a sus parientes vivos, los cocodrilos existentes hoy día. Con esta información, y con todas las herramientas tecnológicas al alcance (software libre e IA), podemos obtener una representación hipotética de como luciría esta extinta criatura prehistórica.

CONCLUSIÓN.

La infografía es una rama de la informática encargada de generar gráficos mediante el computador. Por su multitud de usos y aplicaciones, es una valiosa herramienta que aporta y ayuda en el entendimiento y a una mejor comprensión de las cosas que nos rodean. Hoy en día, el uso de las imágenes generadas por computadora, así como el auxilio de IA, resultan en valiosas herramientas que ayudan en la reconstrucción de animales extintos. De sus huesos fosilizados y deteriorados, auxiliados con el software libre Blender diseñado para el modelado 3D, GIMP, un software libre concebido para el retoque de imágenes, y Stable diffusion, un modelo de aprendizaje automático, se puede obtener una representación del aspecto del animal en vida. El paleontólogo moderno cuenta hoy en día con las herramientas necesarias para representar y dar un vistazo al pasado. Para comprender y entender un poco más del aspecto que tenían criaturas extintas y el mundo donde vivían.

Fig. 3. Página siguiente. Representación final del cocodrilo rostro de pato auxiliado con IA.

Paleoilustración: Ilustración constructiva

Osman Acasio

EL 3D COMO HERRAMIENTA PILAR PARA CREAR CONTENIDO DE CÓMICS.

Por Osman Acasio.

Era el año de 2004. Leyendo un artículo escrito en una revista internacional para artistas 3D, titulada 3D TODO 3D en su sección PERFIL, escribieron sobre un novelista gráfico llamado Dean Fowler. A partir de allí, con esa lectura, mi cosmovisión generalizada sobre los comics cambiaría para siempre desde ese día. Realmente encontré interesante en ese artículo la forma como el novelista Fowler creaba su cómic. Una obra titulada: Machine Phase. Booby Trap. Lo que hacía que su novela gráfica fuese diferente del resto era que estaba hecho íntegramente en 3D. Simplemente se auxiliaba con gráficas en 3D generadas por el computador.

Fue el primer artista del que tuve conocimiento, utilizaba esta técnica. El concepto en si lo consideré toda una genialidad. Un movimiento que había que emularse con creces. Como historietista creador de comic, ese día decidí trabajar en un proyecto parecido. Meses después vería la luz el cómic Pesadilla en suspensión criogénica, mi primer cómic creado íntegramente en 3D.

Así, emulando la historieta de Fowler, Pesadilla en suspensión criogénica se produjo usando 3D Studio Max de Discreet. A diferencia de usar Character Studio para los personajes, en aquella oportunidad me incliné por Poser de DAZ Productions.

Actualmente, sigo utilizando la técnica de la gráfica 3D, salvo que esta esta vez, mezclándola con gráfica 2D. Ahora en vez de softwares privativos, apuesto por el software libre. Blender para el modelado 3D, MakeHuman para crear los personajes, GIMP y Krita para el maquetado de los cómics y el retoque digital.

Como todo movimiento innovador, la creación de contenido de cómics con gráficas en 3D en Venezuela ha encontrado su espacio y se han sumado seguidores a esta corriente artística. Por citar solo algunos tenemos por ejemplo a José Iglesia con su obra Animatoon y a Anthony Gonzales con su obra Darnet.

En lo referente a Iglesia con su obra Animatoon, se trata de caricaturas de carácter jocoso que llegó a publicar en su debido momento como web cómics en las páginas de Zuplemento. En cuanto a la obra de González con su personaje Darnet, se refiere a un muñeco vudú que lucha contra las fuerzas del mal, cuyas aventuras son relatadas en par de historietas (número 1 de 39 páginas y número 2 de 50 páginas.) Ambas propuestas, tanto de Iglesia como González, con un acabado gráfico impecable.

Referente a Pesadilla en suspensión criogénica, de mi autoría, es un cómic de ciencia ficción que cuenta la desventura de un viajero espacial que despierta de un sueño criogénico a millones de años luz de su planeta natal, para encontrarse con la pesadilla que había dejado atrás.

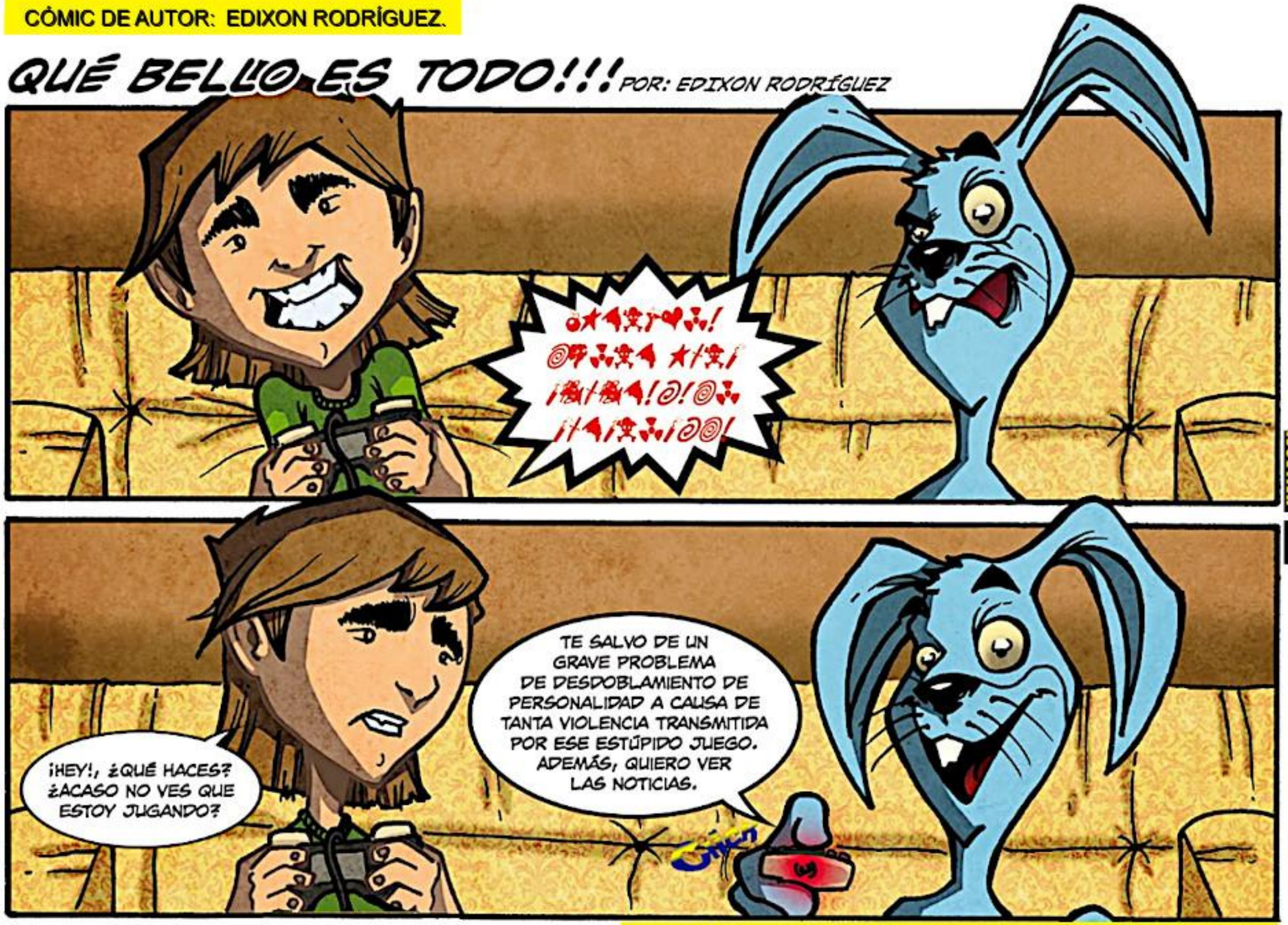
El arte del cómic en Venezuela se crece, evoluciona. Y como todos sabemos, la evolución en todo arte es necesaria. Un cómic creado con herramientas 3D no supone una ruptura con lo antiguo, sino el salto lógico en la larga trayectoria de la habitual historieta, la adaptación de una solvencia artesanal y cargado de memoria a un nuevo ámbito de formas sintéticas.

SOBRE EL ARTICULO:

Articulo publicado originalmente en el Blog Sobre Ilustraciones y Cómics, en julio de 2015.

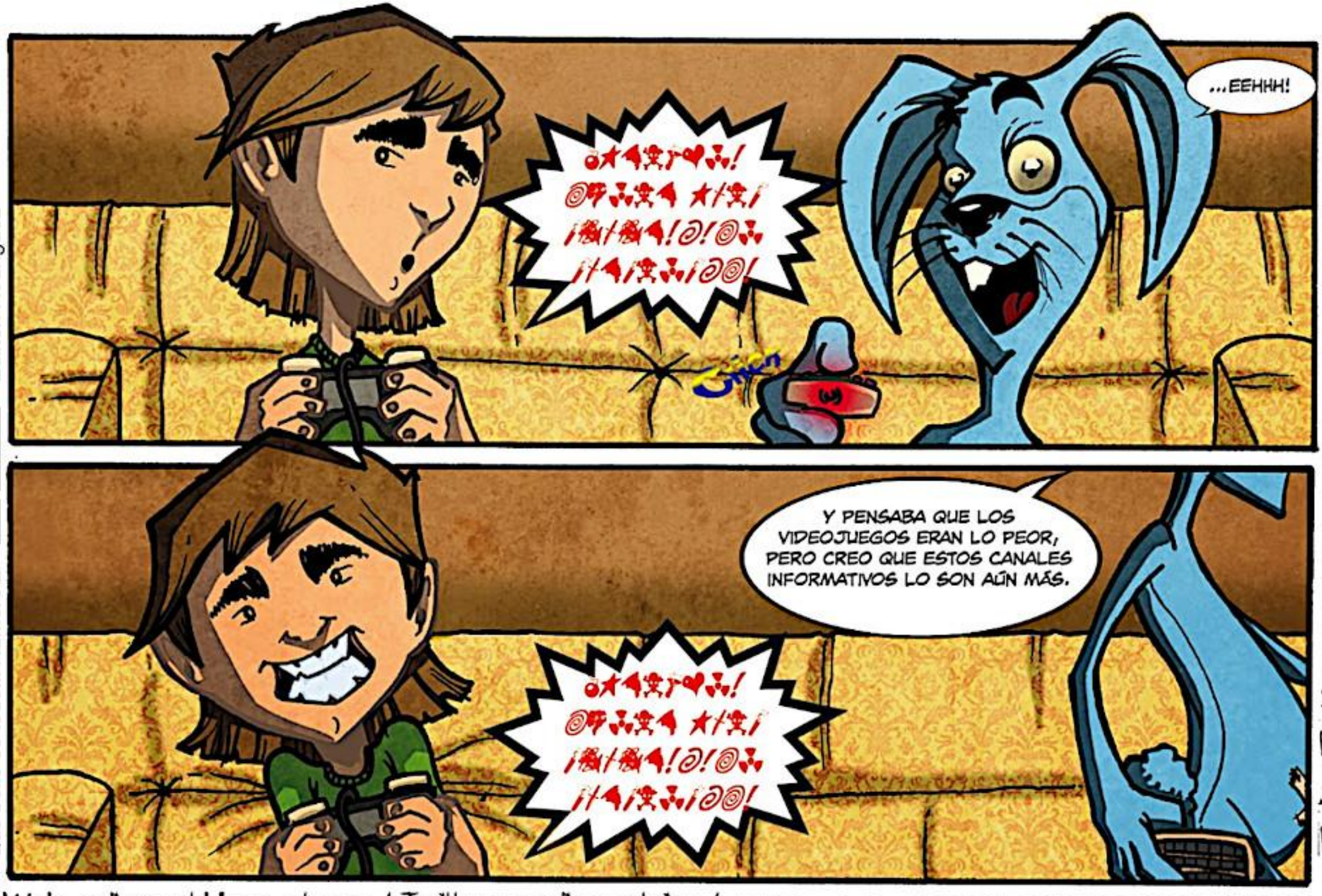
CÓMIC DE AUTOR: EDIXON RODRÍGUEZ.

QUÉ BELLO ES TODO!!! POR: EDIXON RODRÍGUEZ



Qué bello es todo!!! Tira cómica número 2 (2012), de Edixon Rodríguez., publicada originalmente en la revista Epale CCS, encartada en el Diario Ciudad Caracas.

Edixon Rodríguez



Cómic de autor:
Qué bello es todo!!! Número 2

Web: edixonart.blogspot.com / Twitter: @ edixon_etnico / ©2013 Edixon Rodríguez TODOS LOS DERECHOS Y ZURDOS RESERVADOS

ENTREVISTA A UNA HISTORIETISTA. KARY CARMONA.

1- Preséntate formalmente para que nuestros lectores sepan un poco más de ti.

¡Hola! Me llamo Kharem Paredes pero mi nombre artístico es Kary Carmona. Soy Ilustradora y profesora de artes plásticas. Estudié educación para las artes plásticas en la UNEARTE y llevo 3 años ilustrando libros infantiles y juveniles.

Actualmente también estoy ilustrando proyectos escritos por mí, así que estoy incursionando en el mundo de la escritura.

2- ¿Qué fue lo que te llevó a iniciarte en el mundo de la narrativa gráfica? ¿Cuáles fueron tus primeros pasos?

La primera historieta que realicé fue para una práctica docente de la universidad, estaba trabajando con niños de 4° grado en el colegio Esteban Gil Borges en la Pastora (Caracas).

En esta práctica estábamos trabajando los mitos y leyendas venezolanas, así que para enseñarle a los niños el mito de Caribay y las 5 águilas Blancas de Tulio Febres Cordero, hice una adaptación del relato a una historieta. Esta historieta se realizó con dibujo en líneas (o lineart), para que los niños la colorearan a medida que iban leyendo el relato.

A partir de ahí poco a poco me fuí interesando más en la historieta como herramienta para la enseñanza y me enfoqué en aprender a realizarlas para tener historias más llamativas.

3- En el proceso de crear cómics, ¿Qué es lo que más te gusta?

Lo que más me gusta es el proceso de dibujar, más allá del resultado o la técnica, el simple hecho de hacer líneas me libera muchísimo.

4- ¿Qué artistas te marcaron? ¿Qué te inspira?

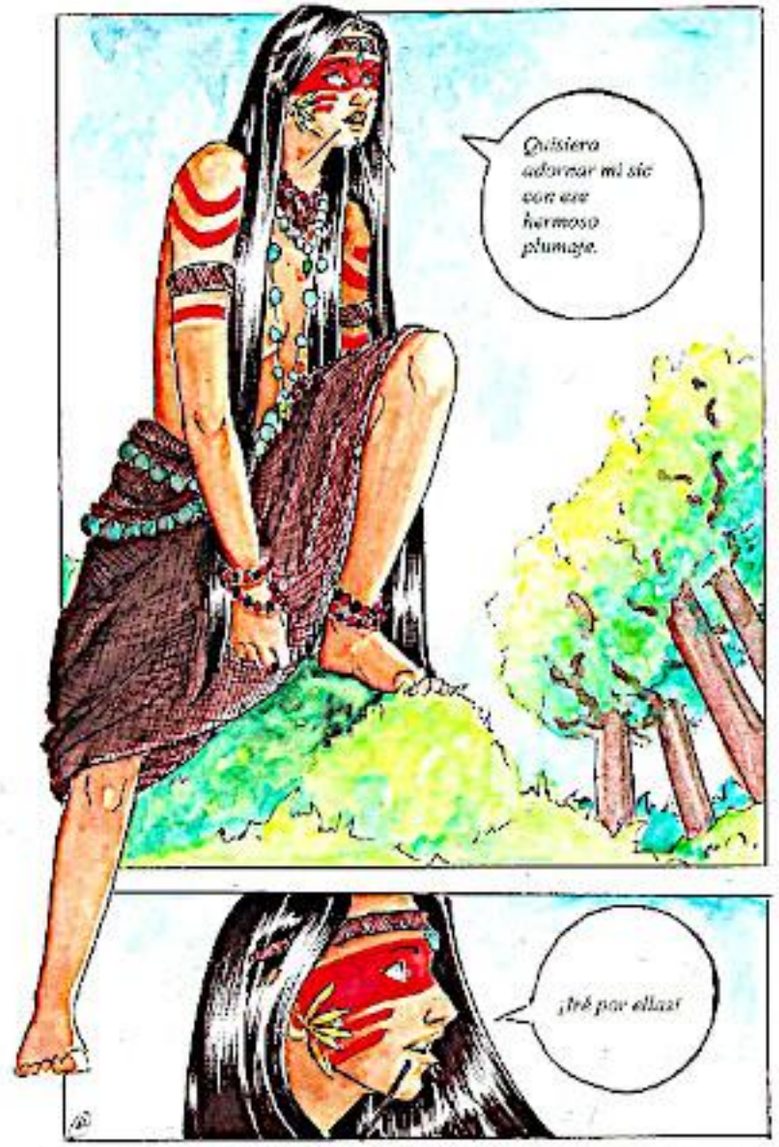
En cuánto al dibujo, las líneas impresionistas que Vang Gogh siempre me resultaron bellísimas y en varias ocasiones me he guiado por ellas.

El juego de color que realiza Edgar Sánchez en sus pinturas también son un referente para mi.

Pero el principal referente para empezar a realizar ilustraciones es Jean Giraud.

5- ¿Cómo es tu lugar de trabajo? ¿Qué herramientas no pueden faltar allí?

Mi lugar de trabajo es un pequeño rinconcito donde está mi escritorio, una computadora, una estantería con dos



Cómic adaptación del cuento de Febres Cordero, obra de Kary Carmona.

repisas de materiales de arte (Pinceles, pinturas, colores, hojas). y una estantería con libros que tienen alguna ilustración o estética que me guste, la mayoría son cuentos infantiles.

Las herramientas infaltables para mi es mi computadora y mi digitalizadora ya que mi trabajo mayormente la realizo de forma digital, pero tampoco me puede faltar una taza con café.

¿Prefieres el trabajo manual o digital?

Depende de para qué lo necesite.

Si son comisiones que requieren cambios o prontitud prefiero el trabajo digital ya que me facilita mucho el trabajo.

Si es un trabajo más personal que lo que busca es cubrir una necesidad de expresión, prefiero hacerlo de forma manual.

6- ¿Cómo encaras la hoja en blanco? ¿Cómo es tu procedimiento para bajar las ideas y encarar el proyecto?

Primero me gusta buscar referencias de lo que necesito hacer, sobre todo si no estoy familiarizada con el tema que busca ilustrar el escritor o si hay una parte teórica que desconozco.

Luego de pasar un tiempo buscando referencias y digiriendo las ideas, busco traducir lo que yo entiendo en imágenes. A partir de ahí voy trabajando, si es para un escritor le voy pidiendo su opinión y vamos haciendo cambios en base a acuerdo entre nosotros, y si es para un proyecto mío pido opiniones a varias personas para ver si el mensaje que yo quiero transmitir se entiende de forma eficiente.

7- De todos tus trabajos como historietista ¿Cuál es aquel del que te sientes orgullosa?

Ese lugar lo tiene "María, Madre de Misericordia", una de las razones es porque con ese trabajo gané mi primer premio como historietista, otra razón es porque el personaje de María está inspirado en mi mamá (Que se llama María y es médico), y me gusta que ella sea la protagonista de mis historias.

8- ¿En qué proyectos estas trabajando actualmente? ¿Puedes contarnos algo sobre ellos?

Ahorita estoy trabajando en un relato sobre la tragedia de Tacoa. Una tragedia que marcó a muchas familias y que cobró vidas de personas valiosas para Venezuela.

Este relato lo estoy haciendo desde el punto de vista de dos bomberos que no se imaginan con lo que se van a topar en Tacoa.

9- ¿Qué aconsejarías a alguien que intentase entrar en el mundo de la narrativa gráfica en estos momentos?

Que siempre hay cosas nuevas que aprender y que no se desanimen si las cosas no salen como esperan a la primera, o a la segunda, o a la décima. Cada quien lleva su proceso y sus tiempos

.

10- ¿Un último mensaje a nuestros lectores de ¡Hallaco!?

Sigan apoyando la creación de historietas, compartiendo, comentando y disfrutando de ellas en cualquiera de sus formatos. Eso ayuda mucho a los historietistas a seguir con su labor.

Imagen izquierda: Diseño de portada perteneciente al cómic María Madre de Misericordia (2023), de Khary Carmona.

Kharem Paredes -Kary Carmona.

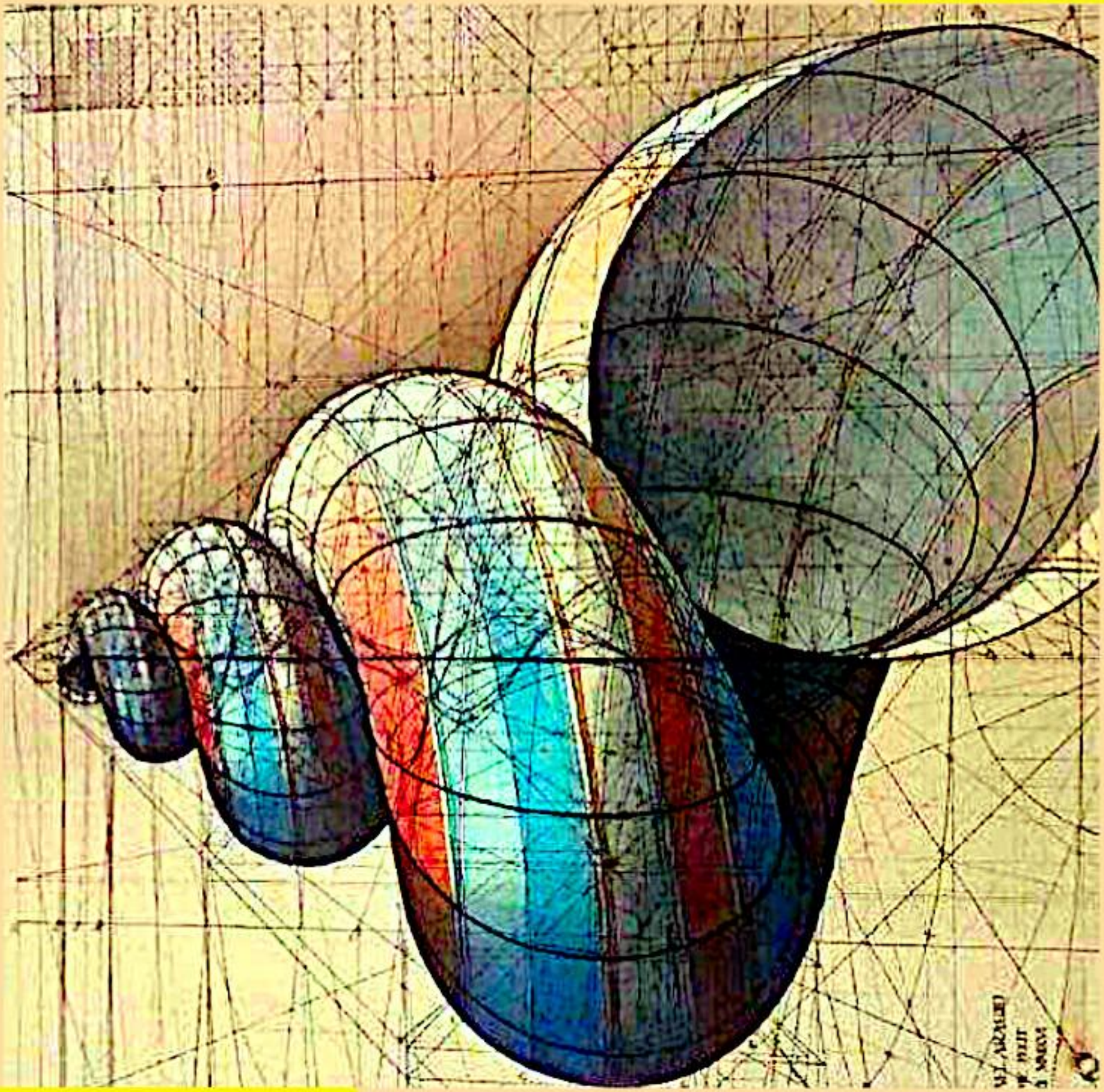
Estudiante de Educación, mención Artes Plásticas, comenzó su carrera como dibujante desde los 6 años de edad. Reside en Caracas, desde donde ejerce su labor como ilustradora. Es coautora del cómic Waraira Repano e ilustradora del libro de ciencia ficción Guliverio de Humboltd, viaje al centro de la galaxia, además de varios cuentos infantiles. actualmente prepara un proyecto de narrativa gráfica sobre el incendio de Tacoa en el antiguo estado Vargas. Según sus propias palabras "Dibujar es la forma más natural que tengo para interpretar al mundo que me rodea".

@Karycarmona.art

Kary Carmona

karycarmona1096@gmail.com

Imágen derecha: Panel de viñetas perteneciente al cómic María madre de misericordia, autoría de Kary Carmona.



CARACOLA.
Ilustración basada en algorítmos matemáticos, obra del arquitecto caraqueño Rafael Araujo.
Para saber más: **www.rafael-araujo.com**

Alado y los Buccaneros (1976), de Ángel Parra. Capítulo 7 de 8. Historieta publicada originalmente en la revista Tricolor.

Angel Parra

Cómic de culto:
Alado y los bucaneros (1976)

MUÉSTRAME LO QUE TIENES: FANART BOOK DE MARÍA LIONZA STEAMPUNK.

Por Osman Acasio.

¿QUÉ ES UN FANTART?

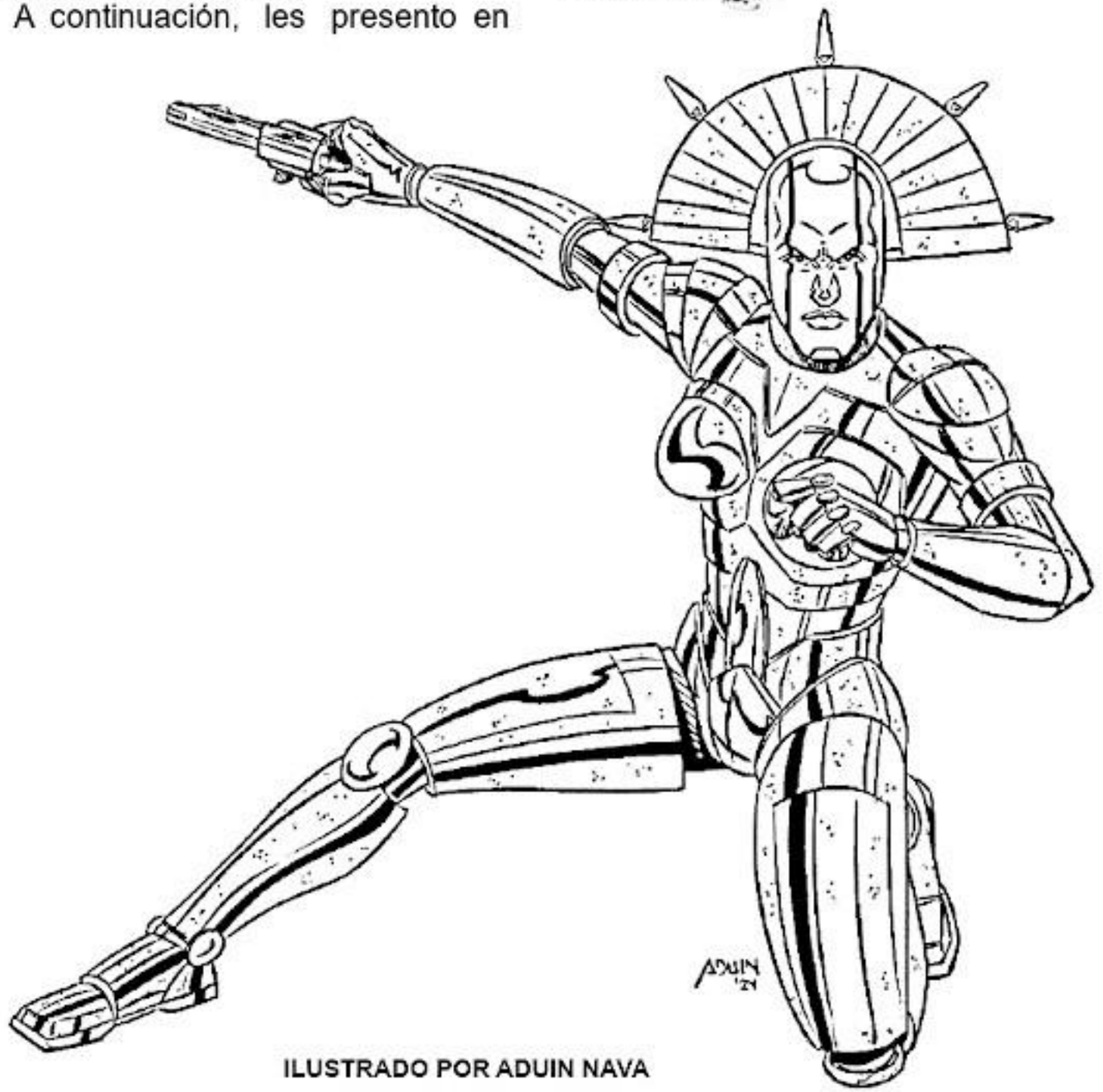
El diccionario Merriam Webster define al Fan Art como el "arte basado en obras populares de ficción (como libros, películas, cómics, etcétera) que es creado por fans". En una acepción más amplia, el término sirve para nombrar a una obra basada en creaciones o personajes existentes, y puede tomar diferentes formas: desde ilustraciones y dibujos hasta animaciones, esculturas, videos y una variedad enorme de posibilidades que son definidas por quien se decide a reinterpretar, homenajear o, incluso, lucrar con la obra original o la imagen de otros artistas.

¿QUÉ ES UN FANTART BOOK?

Es un libro, librillo o cuaderno que actua como soporte para exhibir obras de fantart. En el marco de cumplirse diez (10) años desde la creación del primer cómic de María Lionza Steampunk: Cazadora de monstruos, de mi autoría, para celebrarlo con propiedad, edito un cuadernillo e-book titulado Muéstrame lo que tienes, en cuyas páginas, asistiremos a ver ilustraciones fantart del personaje gráfico M. L. Steampunk, interpretado por sus respectivos ilustradores creadores.

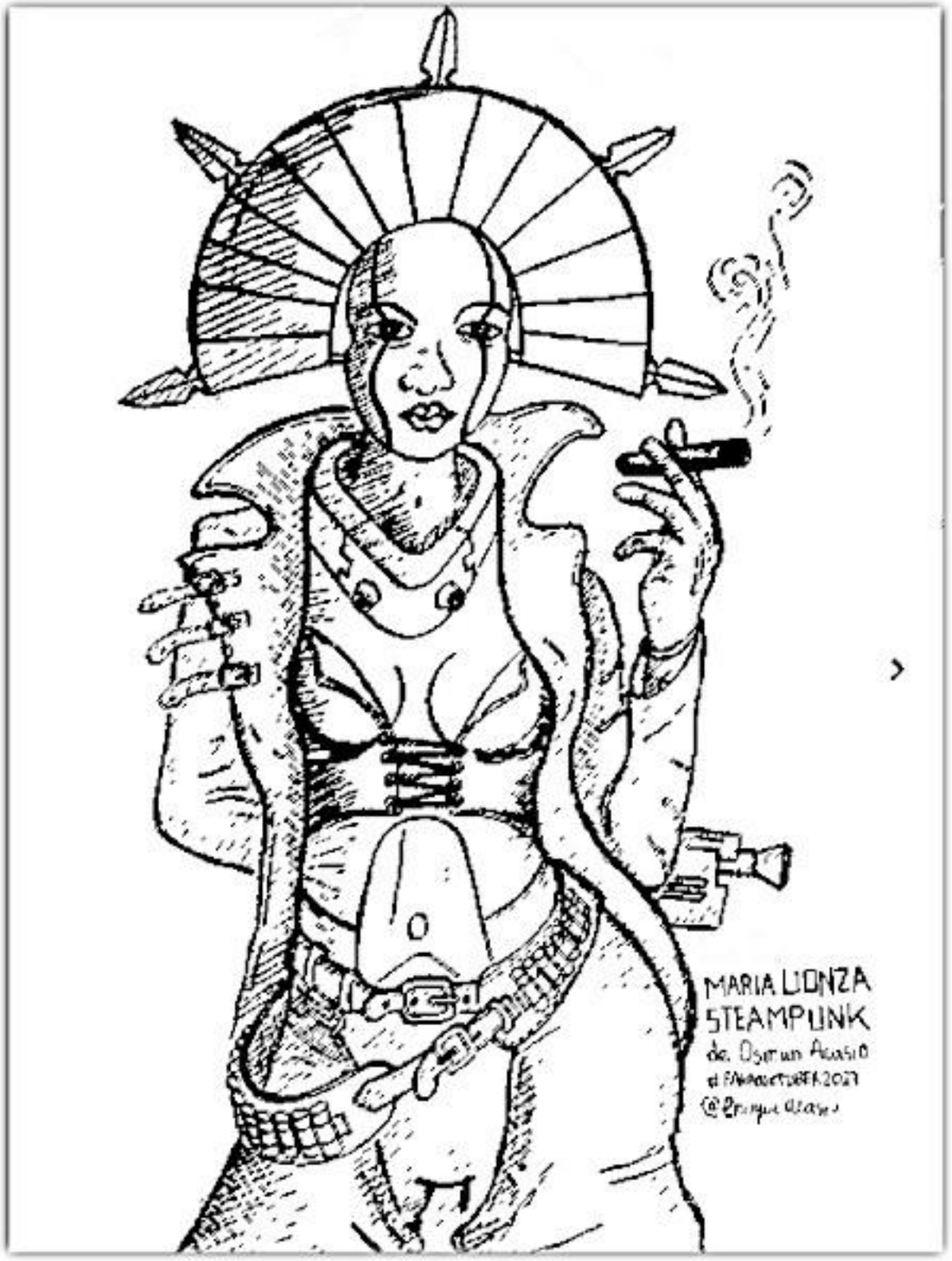
GALERÍA DE IMÁGENES:

A continuación, les presento en orden alfabético, una galeria de imágenes fantart realizados por talentosos ilustradores venezolanos, aportando su visión particular de la chica robot Cazadora de monstruos, de piel metálica azulada, que creé por allá, por el año de 2013, como experimento gráfico personal de hacer cómics, teniendo como herramienta, el uso de imagenes generadas por computadora (IGC) para ilustrar las viñetas de la historieta.



ILUSTRADO POR ADUIN NAVA

ILUSTRADO POR DILIANNY ACASIO



ILUSTRADO POR ENRIQUE ACASIO

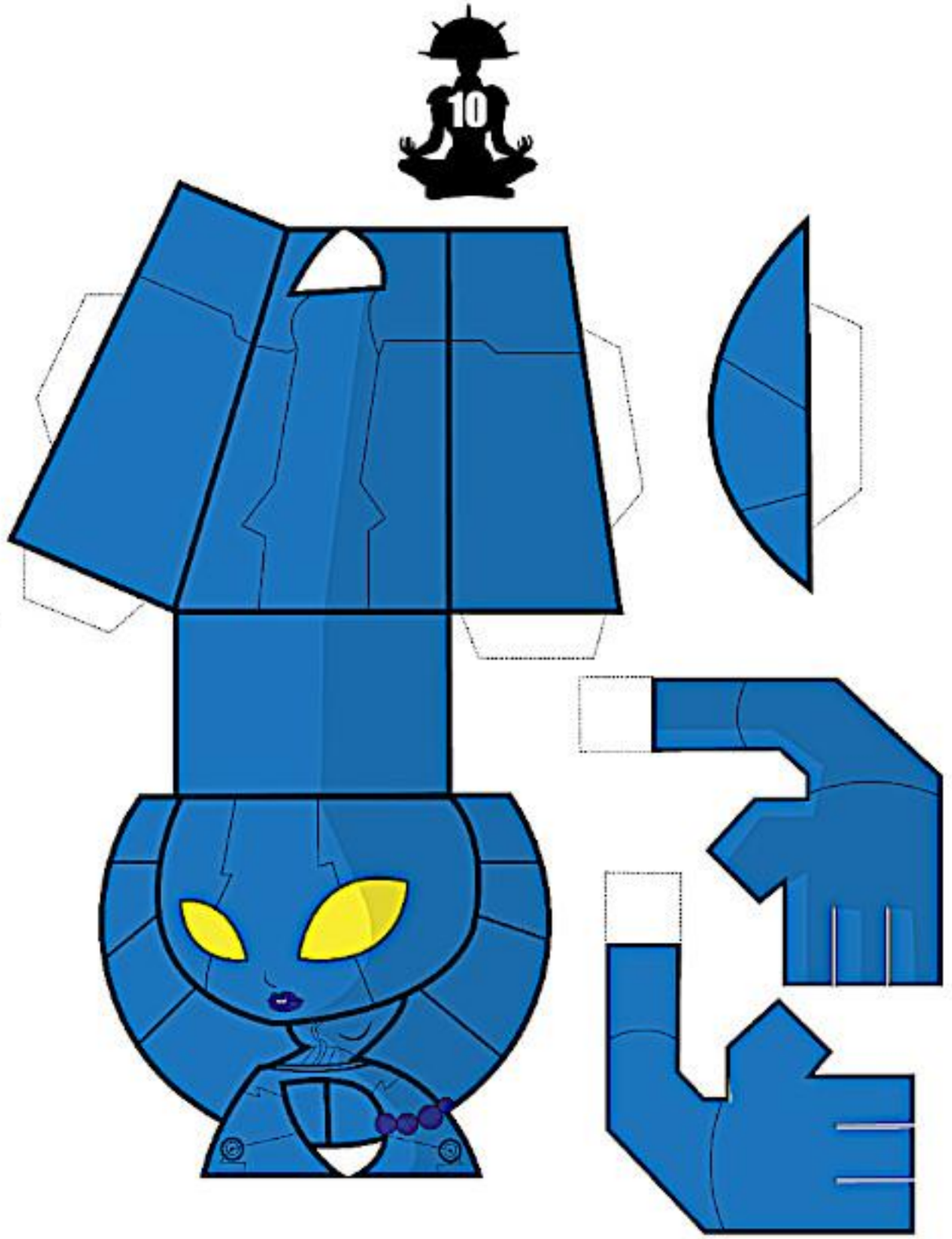
ILUSTRADO POR EDWING YAGUAR CHAVEZ

ILUSTRADO POR GALEZ COVER

MARÍA LIONZA
STEAM- PUNK

ILUSTRADO POR GILBERT TORRES

ILUSTRADO POR MILUCH



¡PANA! COMICS
TOY PAPER SERIES

MARÍA LIONZA - STEAMPUNK

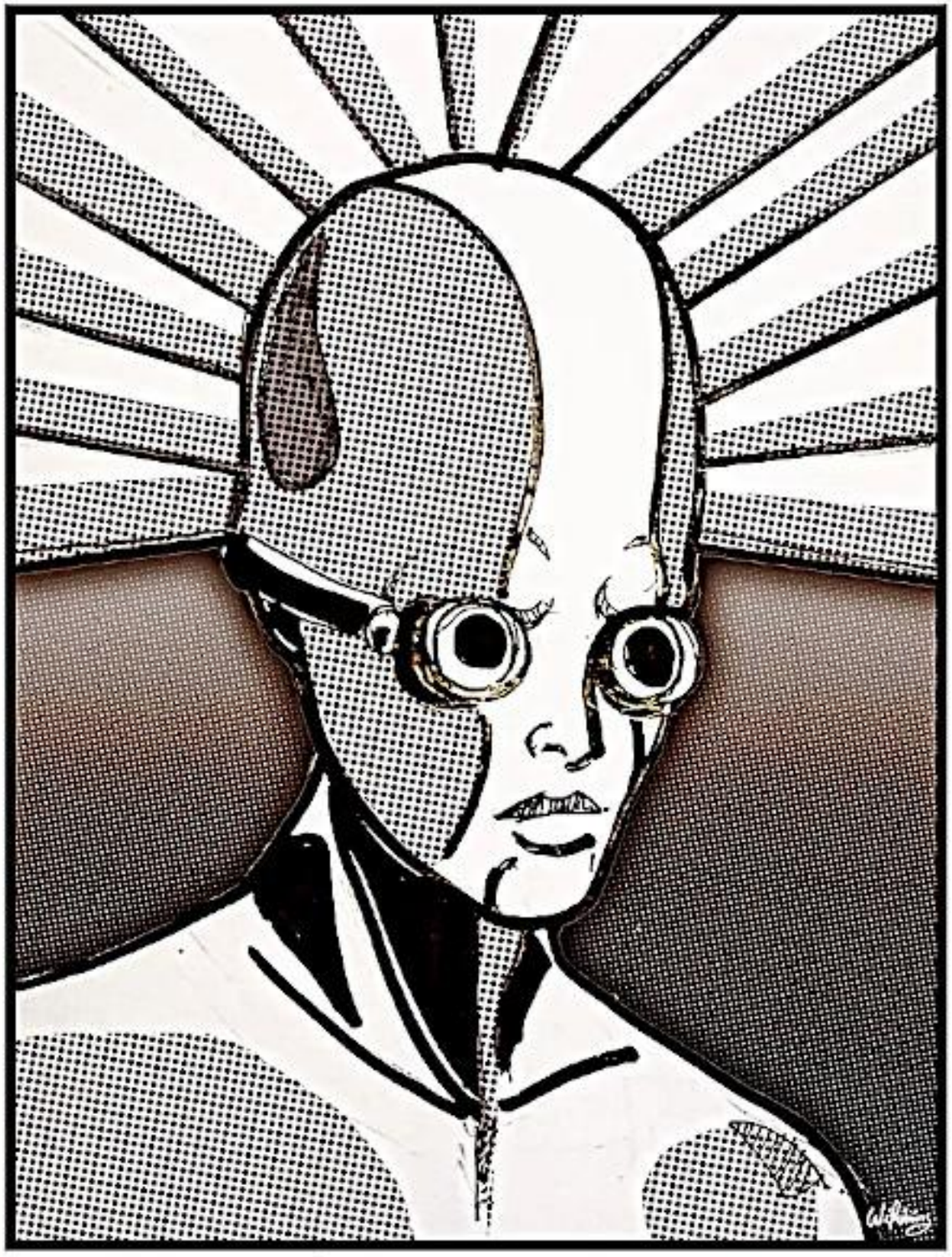
CREADO POR: OSMAN ACASIO

AÑO DE CREACIÓN: 2013

OTROS PERSONAJES DE LA SERIE:
EL GUARDIÁN
CAPITÁN GUACAMA
ALADO
BURRICORNIO
VARONA
EL PATRIOTA
EL ANTIRATA

CAZADORA DE MONSTRUOS
10MO ANIVERSARIO

ILUSTRADO POR RONGNY SOTILLO



MARÍA LIONZA STEAMPUNK

Original de OSMAN ACASIO

ILUSTRADO POR WILDRING JHAMGAER

Osman Acasio

¡HALLACO!

45

Muéstrame lo que tienes
Fanart Book M.L. Steampunk

CAZADORA DE MONSTRUOS
10MO ANIVERSARIO

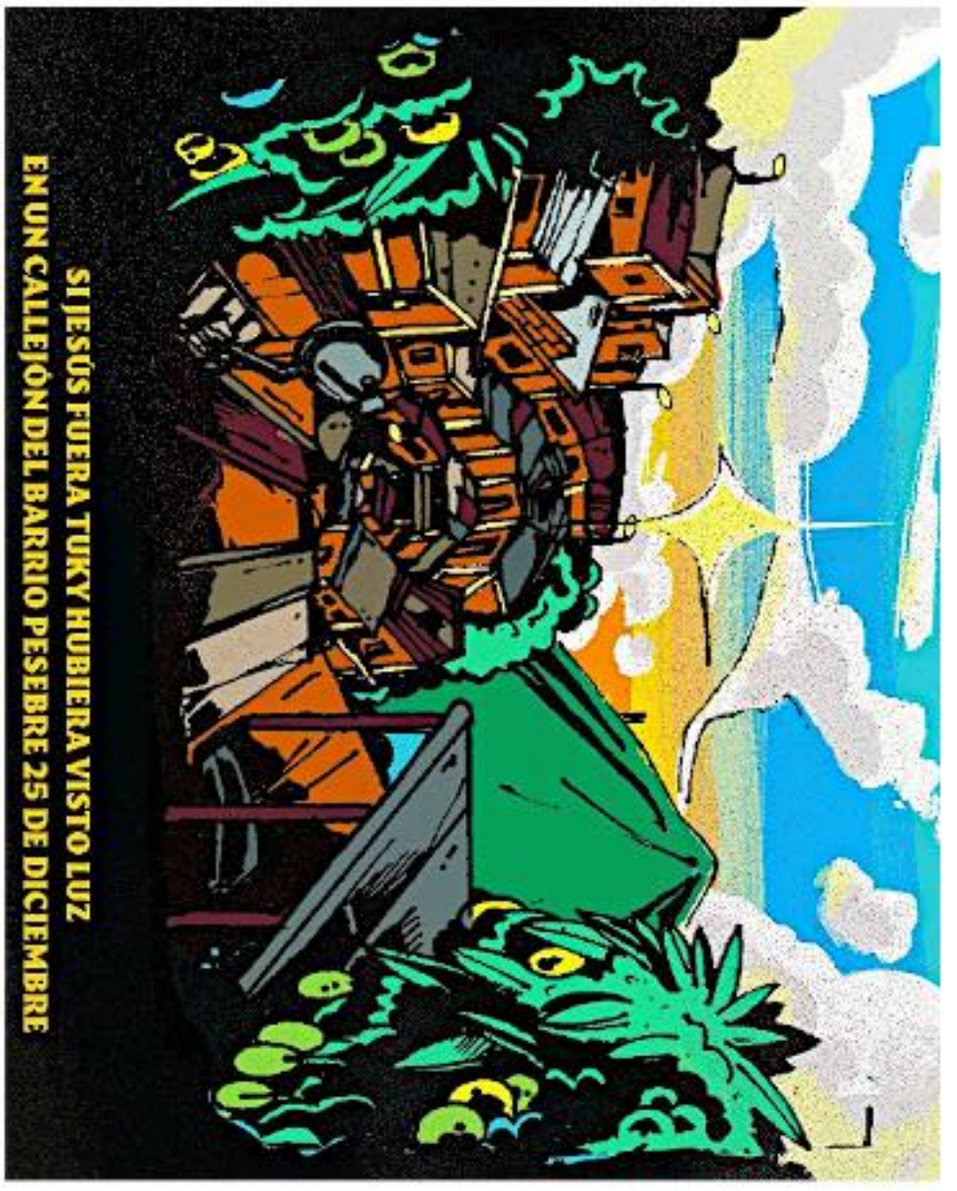
ILUSTRADO POR WILUSTRADOR

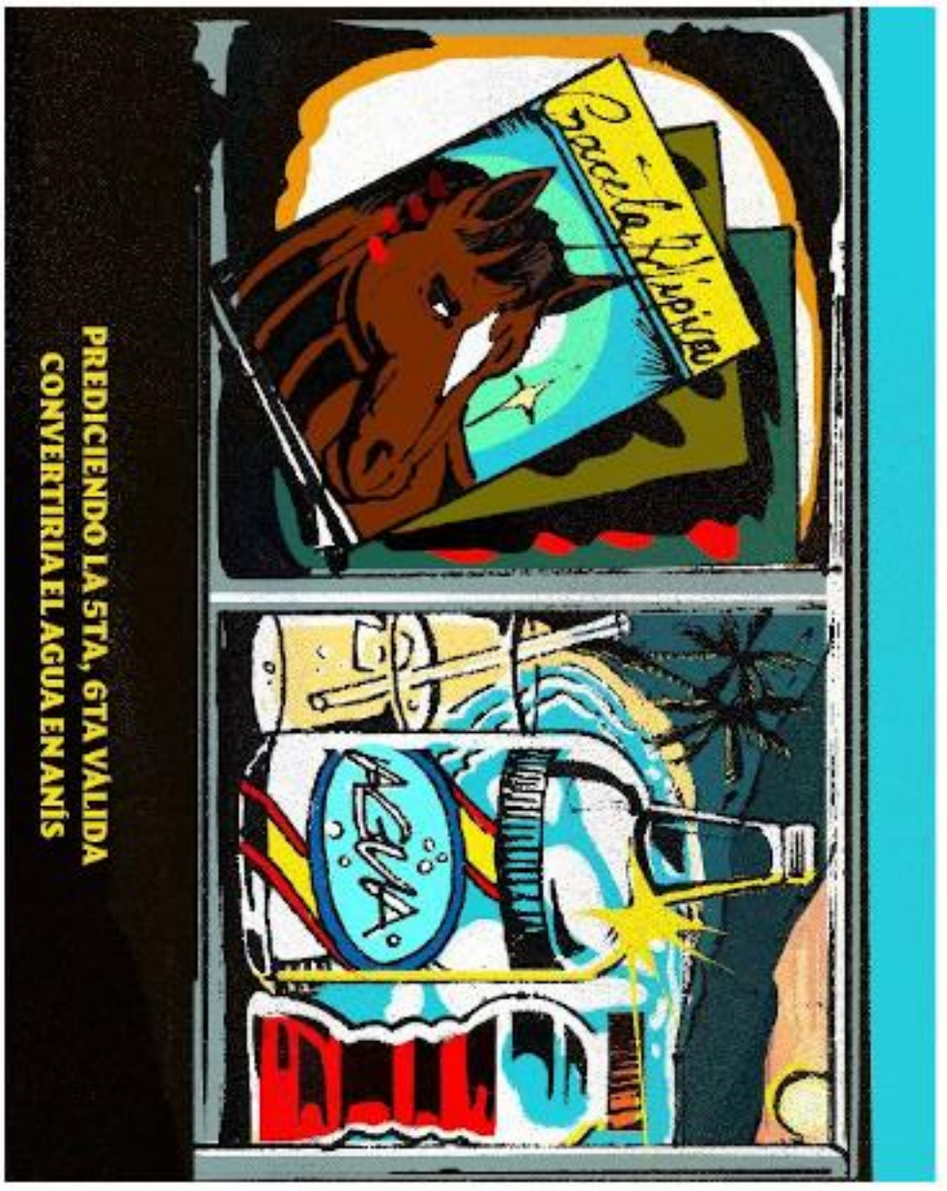
CÓMIC: TUKY ILUSTRADO/ANIMALACTUS

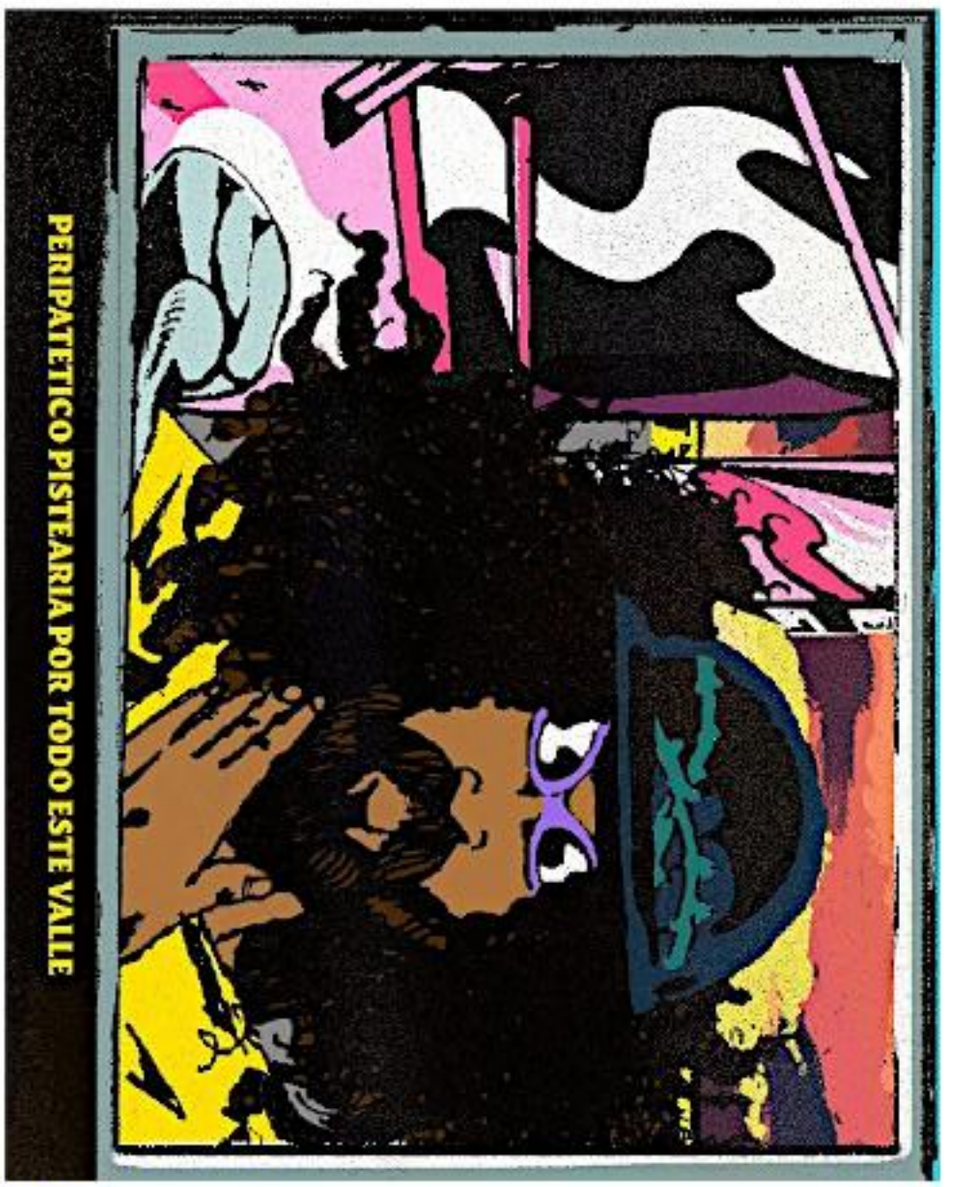
SI JESÚS FUERA TUKY

TEXTOS DE:
TUKY ILUSTRADO
ILUSTRACIONES DE:
ANIMALACTUS

Si Jesús fuera Tuky (2024). Guión: Tuky ilustrado. Ilustración: Animalactus.


SI JESÚS FUERA TUKY HUBIERA VISTO LUZ
EN UN CALLEJÓN DEL BARRIO PESEBRE 25 DE DICIEMBRE


PREDICIENDO LA 5TA, 6TA VÁLIDA
CONVERTIRIA EL AGUA EN ANÍS
ALGUA


PERIPATETICO PISTEARIA POR TODO ESTE VALLE

SE DESPLAZARIA CON 12 CARAE LOCOS

SI JESÚS FUERA TUKY
ENSEÑARÍA A ARMAR Y DESARMAR UNA MOTO
A HACER ALQUIMIA CON LA CAÑA CLARA Y EL FRUCTUS

BAJANDO DE LA MONTAÑA EN LA MADRUGADA
BUSCANDO SER LOS PRIMEROS NÚMEROS DE ALGUNA COLA
EVITANDO A LOS FARISEOS DE LA BABILONIA

SI JESÚS FUERA TUKY REVIVIRIA A LOS 3 DÍAS
DE UNA RUMBA TRIFASICA DONDE FUE EL REY EN LA PISTA
REMEMORANDO SUS DÍAS EN LOS MATINEE

SI JESÚS FUERA TUKY
QUIZÁS LO HUBIERAN ACRIBILLADO
EN UNA REDADA POLICIAL AL BARRIO

¿USAR IA PARA ILUSTRAR CÓMICS ES HACER TRAMPA?

Por Osman Acasio.

Recientemente, el artista italiano Andrea Sorrentino, dibujante de cómics conocido por su trabajo para DC Comics, Marvel e Image Comics, fue acusado por el escritor y diseñador James Leech de utilizar IA en los últimos números de Batman, luego de cotejar algunas de sus viñetas con una prueba de detector de IA. Las reacciones no se hicieron esperar en la red. Varios de sus colegas expresaron su pensar, publicando tweets, reprobando el uso de IA. Un internauta expresó al respecto: "El tema de utilizar inteligencia artificial por parte de Andrea Sorrentino si es triste, pues es un gran artista que por su talento no necesita recurrir a estas trampas". El debate está abierto.

Ahora bien, cabría preguntarse si en el uso de Inteligencia Artificial IA para crear ilustraciones para cómics, el artista realmente esta recurriendo a trampas para ello. Mi respuesta es un no rotundo. Como todos sabemos, el arte es libre, sin ataduras, ni restricciones. Si hay algo que nos caracteriza, es el hecho de que todo artista es un individuo de espíritu libre, reacio a que le vengan a decir como hacer las cosas. Cuando un talentoso artista emplea IA para generar arte, como yo lo veo, no está haciendo trampa. Solo explora nuevos horizontes, explorar nuevas herramientas que le permitan expresarse como artista. Ya será decisión de cada quien, el uso en menor o mayor medida de dicha herramienta, según como se sienta cómodo con ella.

Desde esta perspectiva incluso, algunos historietista venezolanos han acariciado la posibilidad de recurrir al uso de IA para replantearse la publicación de alguno de sus cómic en un nuevo estilo, teniendo la IA como herramienta auxiliar. Y así lo han hecho saber, publicando sus intenciones en las redes. Me incluyo, quien no descarta en lo futuro crear un cómic de la serie Cazadora de Monstruos, pero esta vez teniendo como protagonista a María Lionza Ciberpunk, ilustrado bajo la estética de un modelo de aprendizaje automático para generar imágenes digitales, para una historia de ciencia ficción ambientado en un mundo futurista. O tal vez crear un cómic de Martillo Biónico, siguiendo la misma premisa.

Quien también anunció su deseo de recurrir a la IA para publicar un nuevo cómic, es el historietista falconiano Luis Boscán -Bulushon, creador del cómic SSW Soviet SuperWoman, quien ha posteado en su cuenta personal de Devianart, varias ilustraciones de muestra, de su personaje principal, empleando esta novedosa herramienta.

Otros en cambio, en menor medida, se asoman al uso de IA por pura curiosidad, solo por el mero hecho de ver como la Inteligencia Artificial representa a su personaje gráfico de cómic, como es el caso del historietista caraqueño Cesar Carrasquel, quien empleó a Bing Image Creator para ilustrar a su personaje zoo-antropomórfico insignia, protagonista de su obra BloodBrother, en una nueva estética hiperrealista.

Sobre el particular, Carrasquel publica en su cuenta de Instagram noonecómics: "No deja de sorprenderme el tema de las

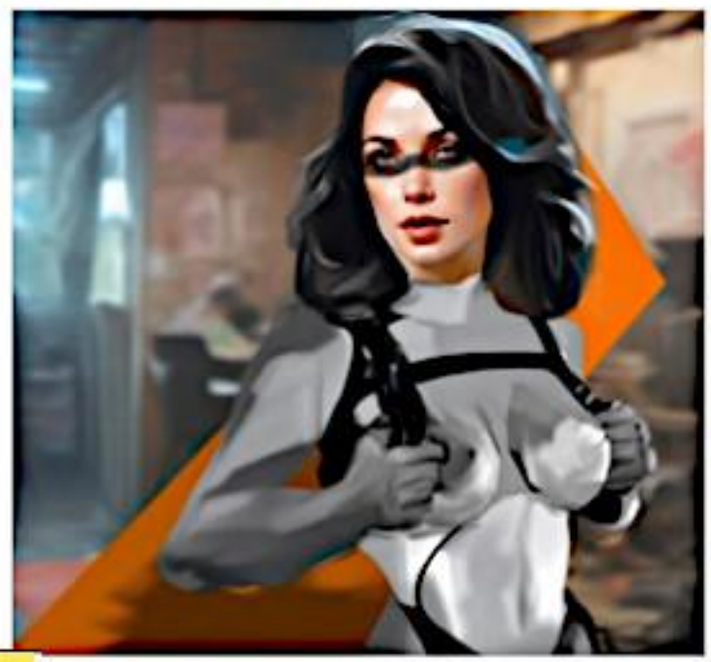
Figura 1. Soviet SuperWoman Modelo1. Propuesta de Aesma Daeva37.

inteligencias artificiales, tanto las que generan imagenes como animaciones, musica y un largo etc. Investigando sobre el tema usando mis personajes y probando diferentes alternativas estoy a partes iguales, preocupado y con más curiosidad hacia donde va todo esto".

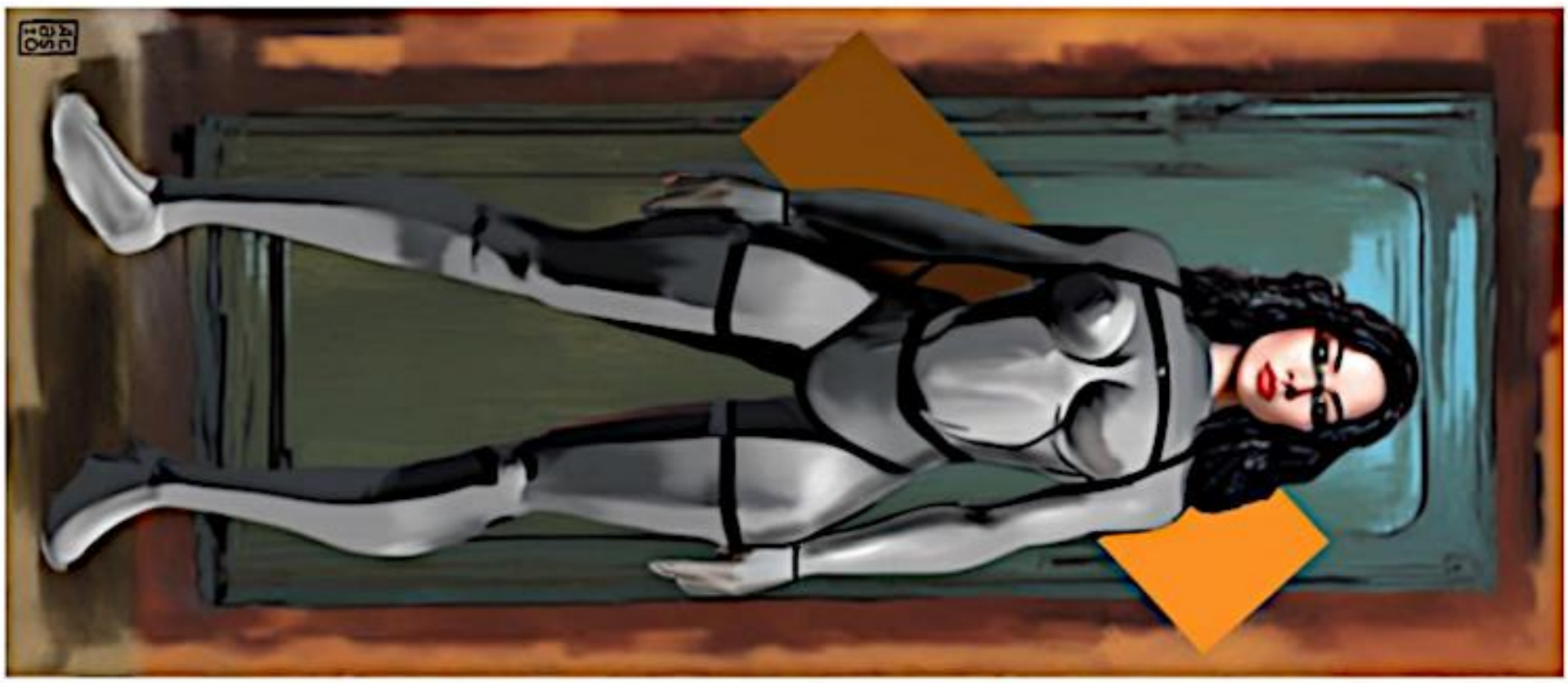
Figura 2. Ilustración del personaje protagonista del cómic BloodBrother, obra de Cesar Carrasquel, representado por una IA.

Si bien la abrupta entrada de la Inteligencia Artificial en el ámbito gráfico artístico, resulta en toda una intimidante herramienta que atrae tanto como asusta a más de uno, y que pone a la defensiva a otros en campañas Anti-IA, no debemos olvidar que es el historietista, el creador de contenido de cómics quien tiene la última palabra para decidir si se suma a esta nueva corriente, o por el contrario, se aleja de esta tendencia. Como sea, como yo lo veo, es parecido a cuando irrumpió en el medio artístico, la fotografía, los softwares de ilustración digital, las tabletas para dibujar, el cómic creado con Imágenes Generadas por Computadora (IGC), el webcómic y los cómic electrónicos. En su momento, causaron polémicas y visiones encontradas, y hoy en día, resultan en herramientas de uso de lo más cotidiano.

Figura 3. Soviet SuperWoman. Modelo 4. Propuesta Aesma.



Altanera. Enlace Funcional (2023), de Acasio.



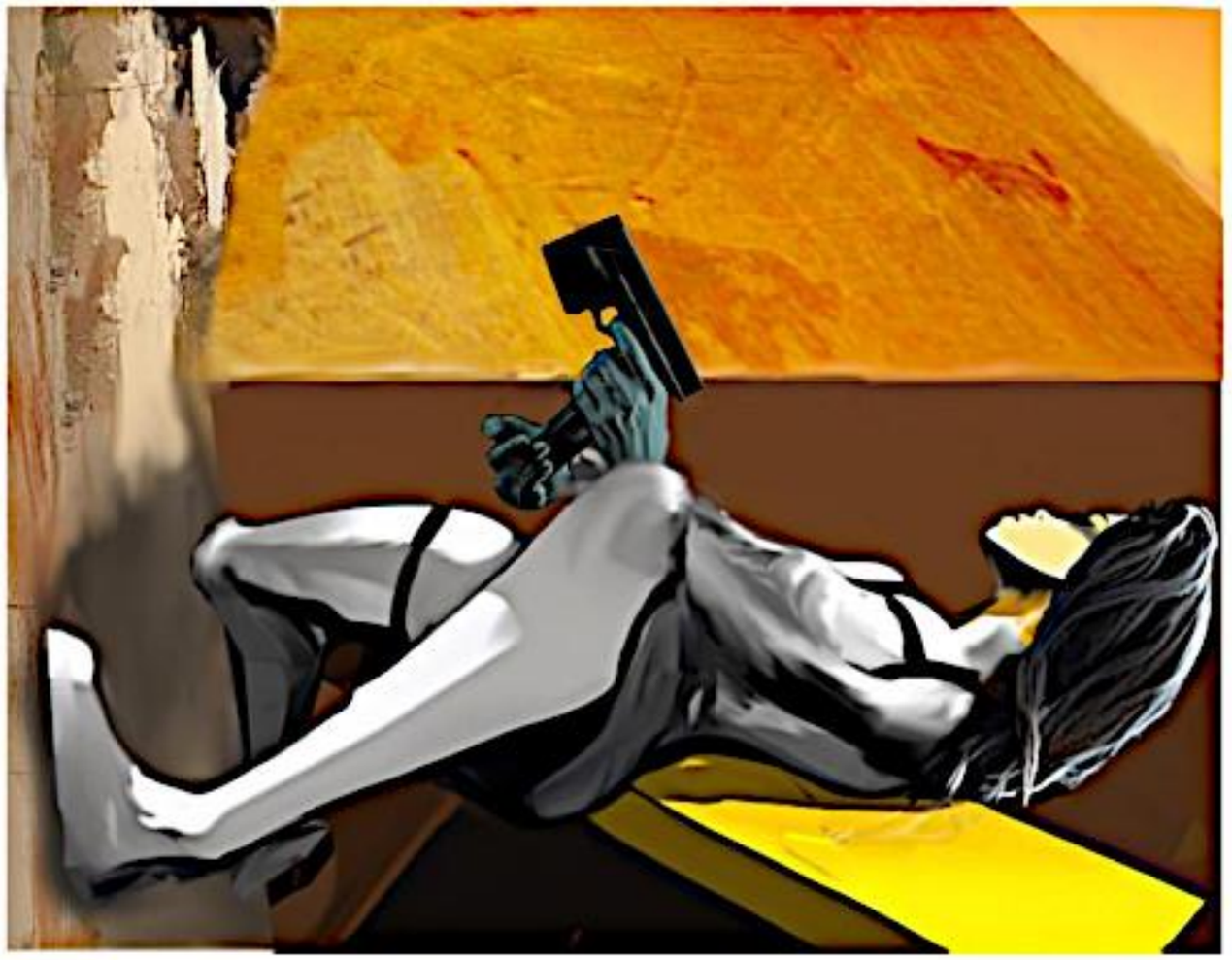
NO BUSCO PROBLEMAS. SOLO HAGO MI TRABAJO.

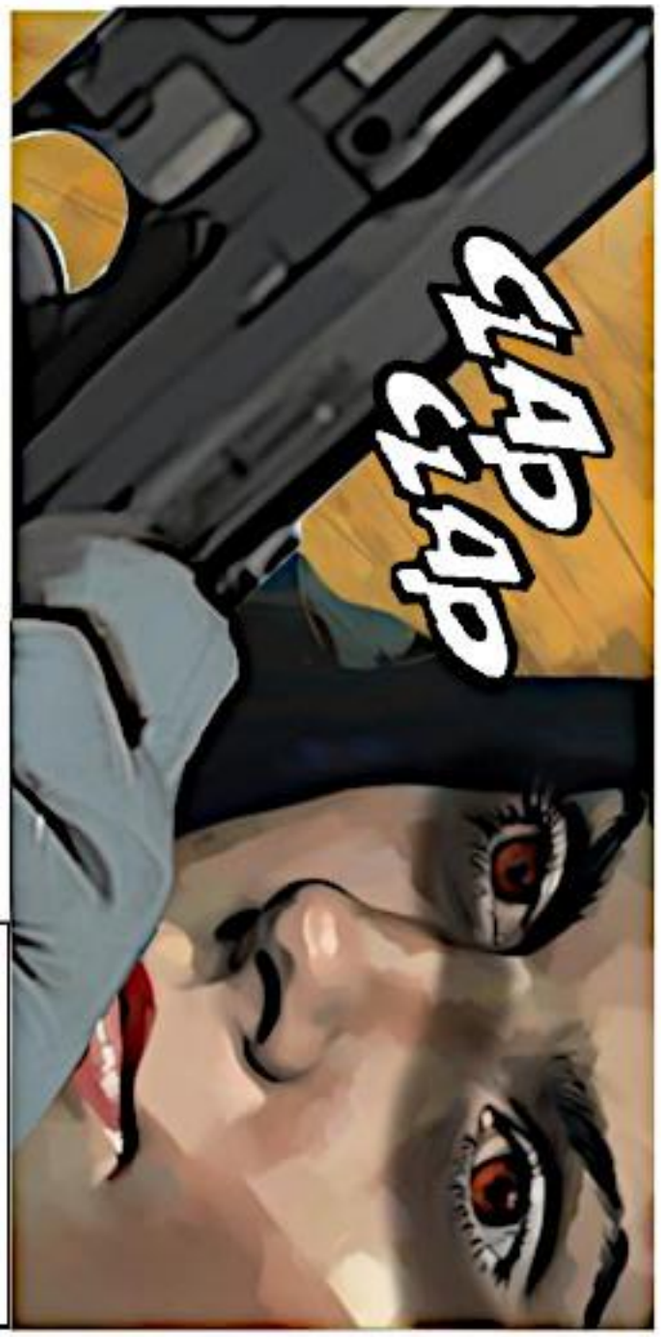
PROBLEMAS YA TIENES. Y MUY GRAVES.
YO PERSONALMENTE VOY A DARTELOS.

ENTONCES NO SE DIGA MÁS.
Y QUE SEAN NUESTRAS ARMAS QUIENES TENGAN LA ÚLTIMA PALABRA.

BANG
PUCHOW
PUCHOW
BANG
BANG

BRAKKA BRAKKA BRAKKA
BANG
PICHOW
PICHOW
PICHOW
BANG
BANG
BRAKKA BRAKKA BRAKKA
BRAKKA BRAKKA
BRAKKA BRAKKA BRAKKA





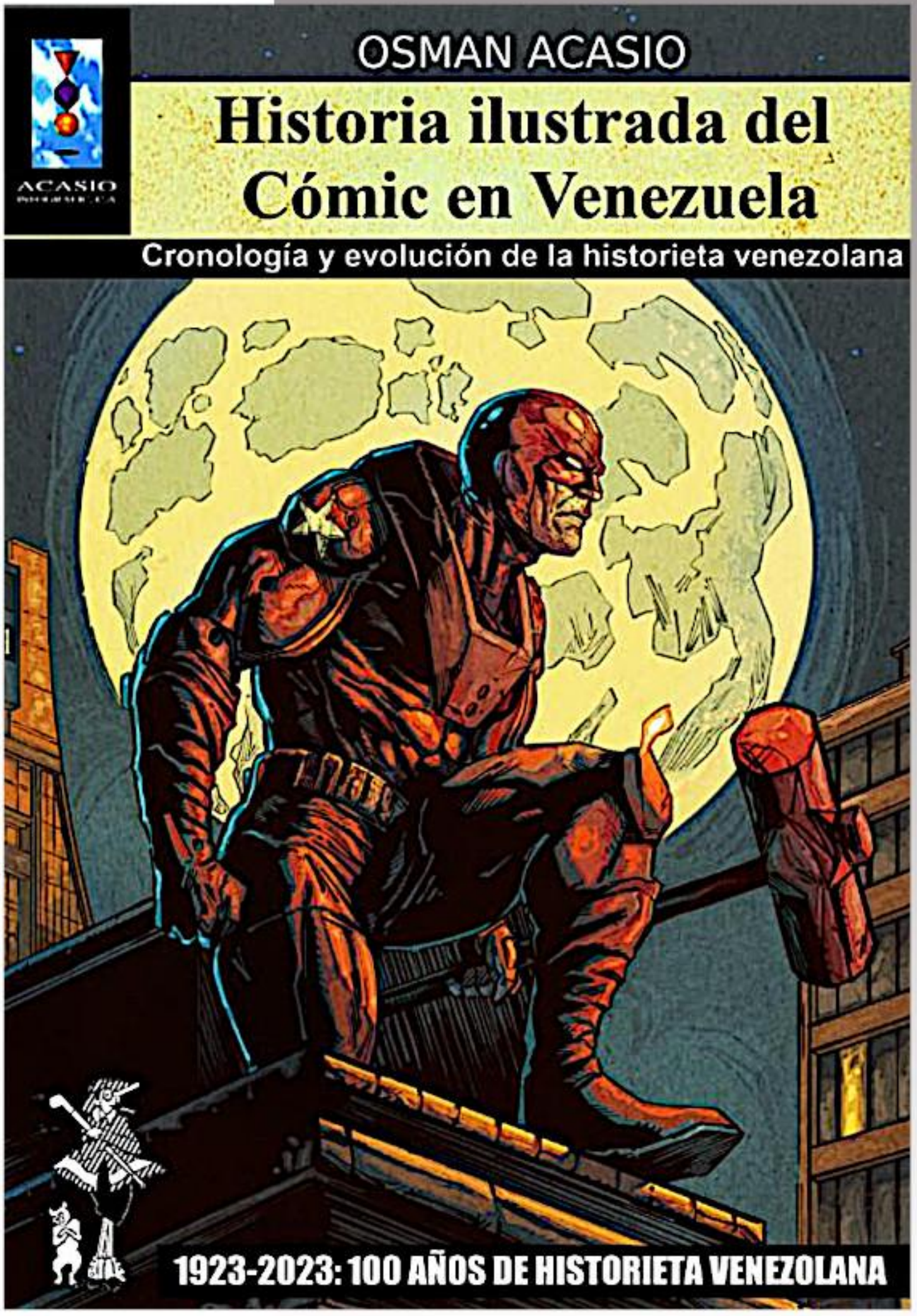
CONTINUARÁ...

LECTURA RECOMENDADA:

El presente libro Historia ilustrada del cómic en Venezuela. Cronología y evolución de la historieta venezolana. Segunda Edición, pretende recoger algunos de los principales acontecimientos que marcaron hitos en la historia del cómic nacional. En sus páginas encontrará un minucioso y ameno repaso a 100 años de historia del cómic producido en Venezuela. Es una especie de guía ilustrada a todo color que repasa los avatares de míticos personajes gráficos, desde El Gavilán, El Capitán Guayana, o El Guardián a El Patriota, o María Lionza Steampunk, pasando por El Naufrago, Tuk y su dinosaurio, Jaimito o El Martillo Biónico. Un libro que hilvana, década a década, el desarrollo evolutivo de la historieta nacional desde sus inicios a nuestros días.

Enlace para su lectura o descarga libre:

https://drive.google.com/file/d/1UhxdeSQY5We3-KrjI2BNrJdiSRiLSPrk/view?usp=sharing



CÓMIC DE AUTOR: SORG

La Sesión (1987), de Walther Sorg.
Publicado originalmente en Clips número 6.

¿ASÍ?
ESPERA UN POCO... OÍGAN USTEDES, A VER SI SE TOMAN ESTO EN SERIO
YO NO LO HE VISTO ...Y sin pensarlo dos veces entré...
PARECE QUE HAY RATAS... ...Y DEJA LAS CANCIONCITAS!...

OIGA, EN LA ENTRADA ME DIJO QUE SERÍA RÁPIDO... NO ME GUSTA QUE ME TOMEN EL PELO

EN SEGUIDA HIJO... NO PUEDO TRABAJAR SIN EL OTRO REFLECTOR ¡MALDITAS RATAS!

ALLÁ VA UNA

...cerrada para siempre la puerta quedó...

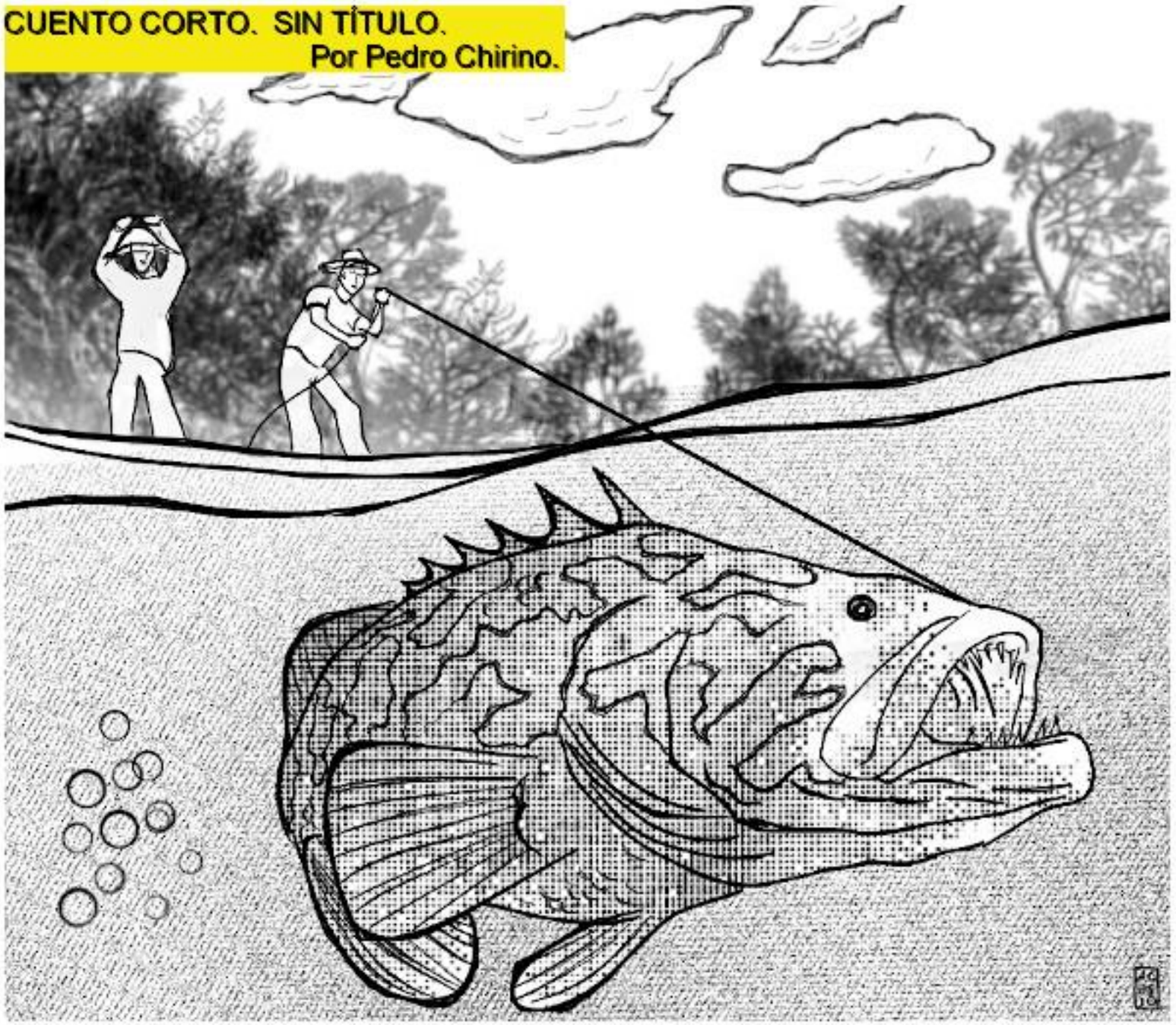
Walther Sorg

Cómic de autor: La Sesión

Cómic de autor: La Sesión Walther Sorg

CUENTO CORTO. SIN TÍTULO.

Por Pedro Chirino.



Toyo Ramírez se encontraba en la playa Turamaco con los amigos Narciso Rodríguez y Pedro Chirino con el objeto de pescar. Después de revisar el chinchorro, se fueron los tres en la canoa a "calarlo" para sacarlo del mar al otro día. De regreso al rancho, para acostarse y descansar un poco, le dice Pedro a Narciso: —Compadre Narci, le voy a echar un cuento que me pasó con el compadre Custodio, mi primo: Le digo a Custodio un sábado en la mañana:

Compadre, ¿por qué no me acompaña hoy para la playa? —Bueno, yo lo acompaño con la condición que para ir, me preste su burro. —Cómo no, compadre, sí se lo presto. En la tarde los dos nos fuimos para la mar, yo en mi mula y Custodio en el burro. Al llegar al rancho que está a la orilla de la playa, amarramos los animales, nos desvestimos, nos amarramos los sacos en la cintura, pasándolo por la espalda para cubrirnos del frío y la dura armazón del canasto. Cojo mi atarraya y le digo a Custodio: —Compadre, vamos a coger unas carnadas para que nos pongamos a anzuelear con los cordeles, porque la mar está crecida, no vaya a ser que arrime un pez grande a la orilla... Comenzamos jalando Coro-coros y Bagres, peces pequeños de un kilo y kilo y medio. Yo tenía entre los cordeles uno grueso, con anzuelo grande. De pronto me sale el cordel grande, le pongo la mano y lo dejo correr para que se tragara la carnada y el anzuelo, hasta que le di el golpe y lo aprehendí con el anzuelo y me pongo a bregar con ese animal. Era un Mero grande, como de dos metros y medio, porque le veía el espuelón cuando se volteaba bravo en el medio del mar, de tanto bregar con él, ya estoy cansado, le paso el cordel a mi compadre Custodio y le digo: —Aguante ese animal un rato, mire que es grande, para que lo llevemos voy a buscar el burro, y cuando vuelva, lo sacamos. Custodio me quedó mirando y al dar yo la espalda, le dio un jalón tan duro al cordel, que el Mero se desprendió del anzuelo. Al regresar yo con el burro a donde estaba Custodio, me dice: —Cónchale, Chirino, menos mal. Sería Dios mismo que hizo que se fuera ese Mero, porque si no, ya fuera tenido que irme a pie para Coro.

SOBRE EL CUENTO:

Cuento sin título escrito por Pedro Chirinos, extraido de su libro Los cuentos de Pedro Chirino (2020), publicado por el Ministerio del Poder Popular para la Cultura y el Instituto de Cultura del Estado Falcón INCUDEF.

ROBOTISMO: UN NUEVO ARTE PARA PRESENTACIÓN MUSEÍSTICA.

Por Enrique Acasio

En ésta nueva entrega de su columna robotismo, el cual busca fomentar el arte generado mediante pequeñas unidades robóticas, presento el nuevo proyecto pictográfico de un lienzo intervenido o auxiliado por medio de dichas unidades. Se trata de una pintura con un fondo abstracto lírico y sobre ella la imagen de una mujer en estado de gestación. El arte fue elaborado en un textil popelina de color negro, y mediante la unidad Reverón 001 se procedió a pintar todo el fondo del cuadro. Para entregar volumen en la composición se dispersaron los colores en el lienzo por capas; así, la primera capa o layers fue aplicada empleando una técnica innovadora en la unidad robótica: fue diseñado y construido un dispositivo del tipo modular para anexar al modelo, el cual consiste en un par de cilindros de plástico dispuestos en total vertical, que contienen cada uno en su interior una esfera metálica de 30 mm de diámetro. Se instala en la parte posterior de la unidad muy cerca de la rueda castor. Cuando el modelo se desplaza encima del lienzo, las esferas perfectamente acotadas cada una en su respectivo cilindro giran y acompañan dicho movimiento. Un deposito contenedor de pintura posicionado en la parte central del cuerpo del robot se encarga de distribuir el líquido a ambos cilindros, incidiendo en la parte superior de la esfera y cubriéndolo en su totalidad. Cuando cada esfera se mueve deja un trazo lineal y delgado sobre la superficie intervenida. El funcionamiento es el principio básico de los bolígrafos o plumas, en donde la tinta " baña" una pequeña esfera de acero para luego crear un trazo lineal y continuo mientras se desplaza en el soporte. Volviendo con las capas, la primera fue creada de un color blanco, siendo empleada pintura acrílica mezclada con un cierto porcentaje de agua para hacerla más adaptable a cada esfera. Una vez seca se procedió a crear la segunda capa, de un color amarillo suave, realizando trazos continuos pero acentuando el paso de la unidad robótica en el centro del lienzo, respetando en todo momento no "movilizarse" cerca de los bordes del cuadro, y finalmente un color rojo suave como tercera capa trazando solamente como líneas centrales en la obra. En cada proceso, entre capa y capa, las esferas de acero eran retiradas, lavadas y vueltas a instalar en sus respectivos cilindros, también previamente limpiados para evitar una capa de pintura acrílica seca que produce roce o fricción en el rodar de las esferas.

El manchado mediante el robot busca copiar el estilo enmarañado y orgánico del pintor Pollocks, una serie de trazados circulares, lineales y de diferentes escalas presentados de forma espontánea y libre, siguiendo un cierto principio estilístico del arte informalismo mezclado con la composición visual del chino antiguo que maneja adecuadamente el "vacío y de la plenitud".

Para una mejor aplicación de los recursos pictóricos como es ya costumbre, y una práctica habitual en el uso de robots para pintar, la tela o soporte fue pegada al piso del estudio con cinta adhesiva del tipo carpintero bordeando todo su perímetro, y la unidad Reverón se desplazó en toda su superficie de forma teleoperada por el

artista plástico. Su cordón umbilical o sistema filoguiado fue suspendido mediante un hilo de nylon pendido del techo, entregando así una mayor libertad a la unidad. Esta técnica podría sencillamente ser llamada; técnica Kanayama, por ser el pintor japones Akira Kanayama, quizás el primero en emplearla (1957): Soporte en horizontal en el piso / robot móvil encima del lienzo / sistema filoguiado suspendido desde el techo.

Una vez seca la pintura, mediante la técnica de Pareidolia se procedió a interpretar las manchas plasmadas en la tela, buscando encontrar alguna forma que me permitiera representar un figurativo siguiendo en gran medida los trazos entregados por el robot. Se entiende por "Pareidolia" el fenomeno que permite ver figuras donde normalmente hay manchas, formas, puntos y trazos aleatorios. Un fenomeno psicológico donde un estimulo vago y aleatorio se percibe como una forma reconocible. Un buen ejemplo de ello puede ser encontrado en las formas y figuras de hombres o animales reconocibles en las nubes, o la visión de objetos, rostros o cuerpos humanos y animales en los perfiles montañosos. En nuestra localidad, por ejemplo, se dice que muchos perciben el rostro de nuestro cantor falconiano Ali Primera mirando hacia el cielo, en la topografía del cerro Santa Ana. En lo personal, también lo he visto. Doy fe de ello. La Pareidolia constituye una fuente de inspiración para diversas manifestaciones artísticas, y forma parte de los fenómenos psicológicos de la triada PAH: Pareidolia, Apofenia y Hierofanía.

Como diría un buen pintor: "el lienzo te habla", te dice que pintar. En mi caso particular me indicó claramente la creación de una femenina desnuda embarazada.

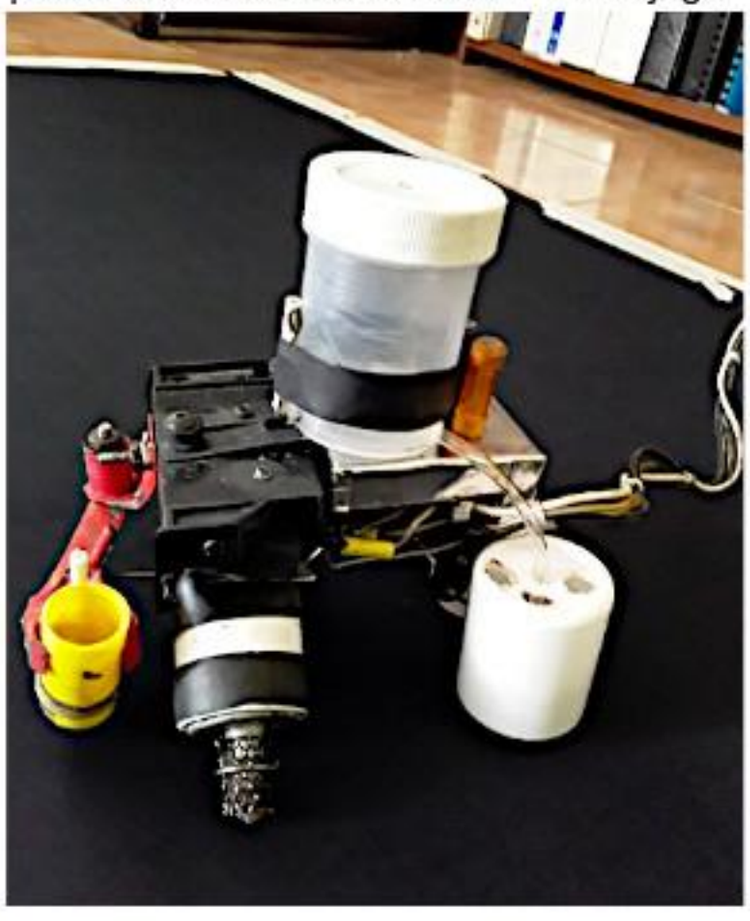
El criterio utilizado para pintar a la mujer gestante, era sencillamente intentar trazar las líneas, marcas, puntos y formas por donde había transitado la unidad robótica. La pareidolia me entregó la forma humana, así que básicamente sólo seguí sus huellas.

Puedo asegurar con gran certeza, que cerca del 90% de lo pintado, con respecto al figurativo de la mujer fueron los trazos dejados por las dos esferas rodantes y pintoras de la unidad móvil. Inclusive me entregaron trazos de más para escoger según algunos cánones de proporción humana la adecuada forma de la mujer. Asi , por mencionar un ejemplo, para definir la redondez de los glúteos, se presentó una segunda curva que permitía agrandar y mostrar de forma exagerada dicha parte del cuerpo. Del mismo modo se vió reflejado en la forma de los senos. Ni hablar de la gran libertad de pintar el cabello ondulado y movido por el viento.

Una vez definida la forma humana, con un pincel delgado y pintura acrílica blanca, pura, sin diluir con agua se procedió a pintar la mujer embarazada siguiendo los criterios establecidos en líneas anteriores.

Finiquitada la obra, se retiró del piso y se enmarcó en un rectangular de madera de zxb centímetros. La idea original fue desarrollar una pintura instalativa, para ello se diseñó un pequeño soporte de metal que me permitió colocar el modelo del robot Reverón 001, centrado en un costado del lateral izquierdo del cuadro perfectamente exhibido como un elemento integral de la propuesta artística, encapsulado en un cubo de acetato transparente para evitar el contacto directo con los consumidores de la obra. La caja de confinamiento permite mostrar todas las vistas del robot al espectador, exceptuando la vista posterior, ya que es la cara pegada al lienzo.

Considerado una oportuna forma de indicar a los visitantes de la muestra colectiva, que la obra, fue creada asistida en gran parte por la unidad robótica en exposición. Para reducir peso al cuadro, las esferas de acero fueron sustituidas por esferas de plástico del mismo diámetro. Para jugar

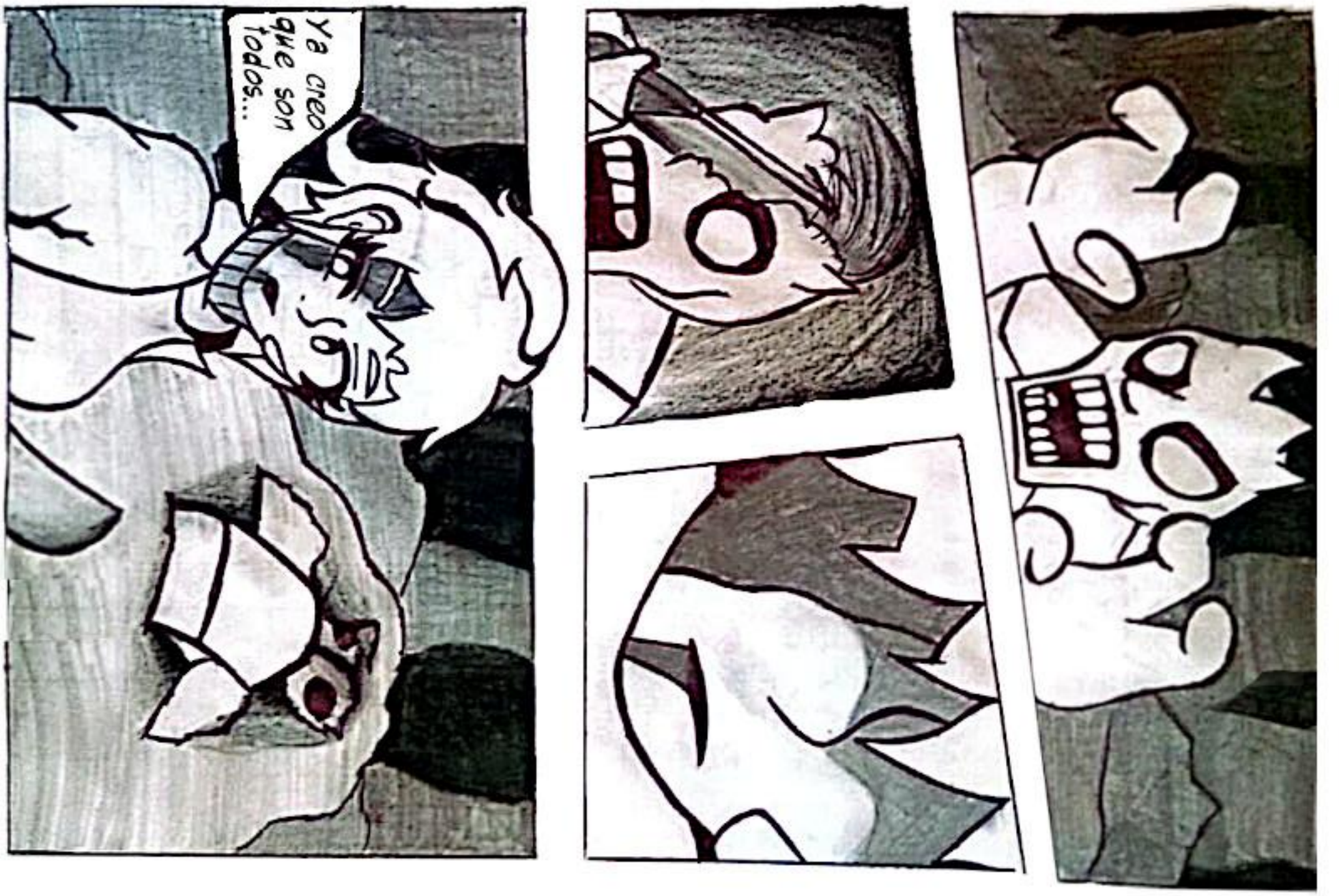


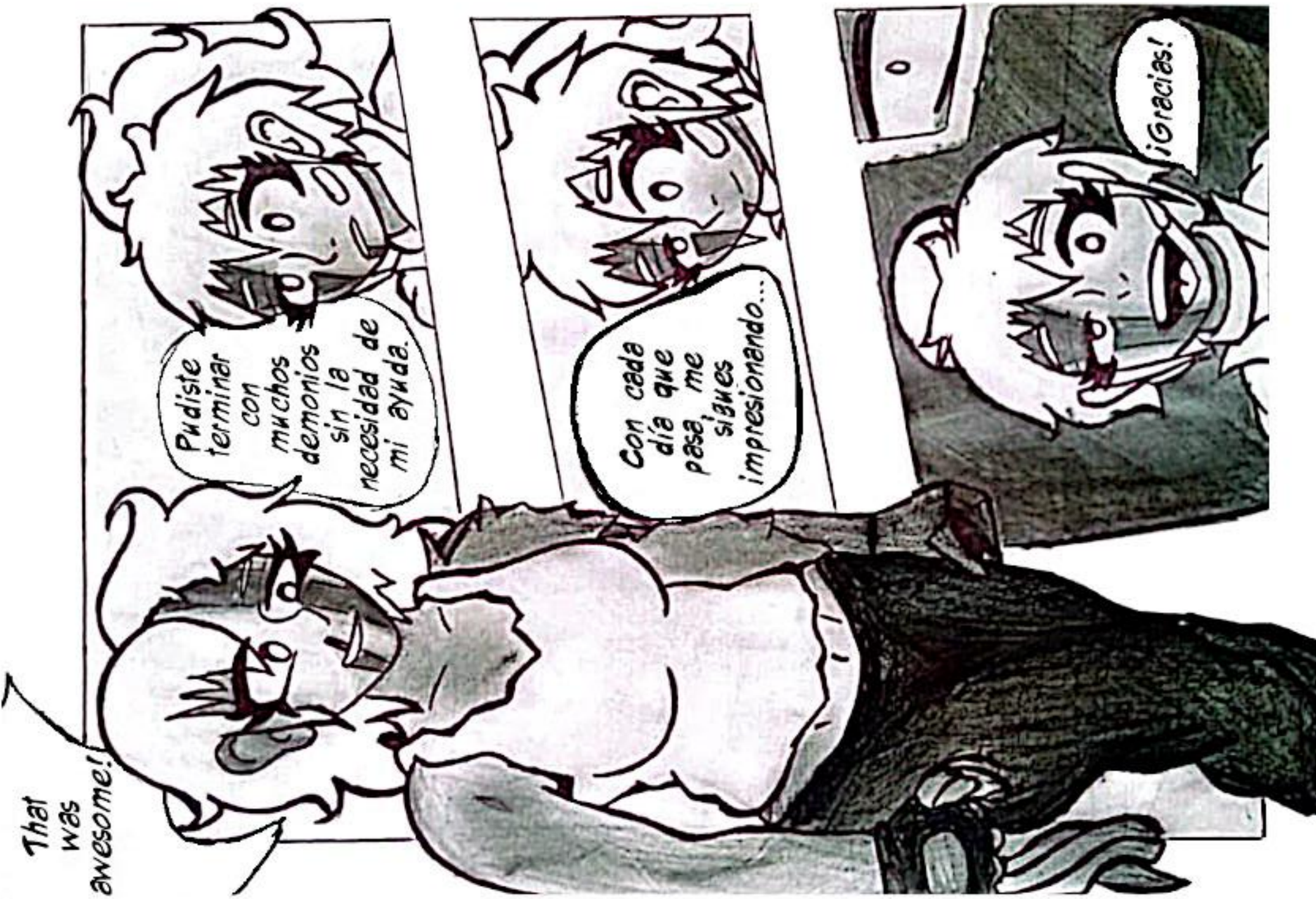
con la composición de la obra, la mujer embarazada se presenta en escorzo, y su cabeza girada hacia la izquierda con su mirada fija en la caja instalada en el cuadro, a modo de contemplar la unidad robótica con la cual ella misma fue concebida.

Esta obra fue elaborada para ser presentada en la exposición colectiva de pintores locales "Entre Artistas", en el Ateneo de Punto Fijo Ismael Padilla en homenaje al mes aniversario de Don Armando Reverón y el día Nacional del Artista Plástico. Al cierre de la edición de la revista ¡Hallaco!, en su entrega número 14, la fecha de apertura del evento no coincidió con los tiempos de la revista, por lo que sus gráficas y testigos de la exposición serán mostrados en la próxima entrega. Uno de los artistas internacionales que siguen mi trabajo sobre pintura asistida por robots, es el pintor argentino-japonés Eduardo Imasaka, un gran referente en las pictóricas con robots, quien nuevamente presentó un apoyo de mi arte con su respectivo like en mi cuenta de instagram.

CÓMIC DE AUTOR: DA COSTA.

Hell Escape. Entrenamiento (2024), de Fabricio Da Costa.


Ya creo que son todos...


¡Gracias!
Con cada día que me pasa, me siguen impresionando...
Pudiste terminar con muchos demonios sin la necesidad de mi ayuda.
That was awesome!

No puedo creer que aún piensen que se pueden quedar tranquilas...
(Él la salvó)
...
¡Aún quedan demonios, así que no descansen y sigamos con el trabajo!
Siguieron con su cometido todo el día...

COMPOSICIÓN PERFECTA;

DESARROLLO DE LA SERIE ARTÍSTICA CYBERPUNK.

Por Enrique Acasio.

Una exposición museistica es un evento artístico/social/cultural en el que uno (individual) o varios artistas plásticos (Colectivos) presentan sus diferentes manifestaciones en una sala de exhibición especialmente preparada para ello, con el objeto de ser visitado y visto por el público consumidor y conocedor de las artes visuales. Un evento social que inicia con el acto protocolar de apertura de la sala de exposición para permitir la entrada y disfrute de las piezas, casí siempre acompañada de una fiesta cultural, con música, poesía, degustación de aperitivos y cócteles, creando así un ambiente agradable y de buen gusto para los artistas creadores, familiares, amigos y amantes de las artes. Luego dicho espacio quedará abierto por un período de tiempo comprendido, por lo general, entre dos a cuatro semanas para su disfrute por el público general, paseos escolares planificados, entre otros.

De las diferentes técnicas o disciplinas que cuenta un artista creador para presentar sus obras visuales, una de ellas es el performance. Pudiera ser definido como una acción, pero perfectamente enlazada en el plano compositivo con tantas disciplinas como las escénicas y las musicales. Por ello es conocido como arte de acción, representaciones escénicas que buscan impactar, bien sea por su lenguaje plástico innovador, transgresor, por sus actos provocadores, o por el hecho de interpretar, o buscar representar los egos, sueños y abstracciones mentales del artista que los crea.

Como artista plástico me apoyo de tan peculiar disciplina artística. En mis investigaciones sobre artes visuales, escénicas, diseño y modelaje vengo desarrollando una serie denominada; "CyberPunk", en donde gestiono el arte a traves del lienzo, vestidos modernos Cyberpunk, accesorios y parafernalia al muy estilo futurista. Destacando entre ellos los cascos/visores. Son elementos que juegan un papel fundamental en la composición de mis obras, especie de prenda protectora en la cabeza que incorpora un visor, formando un elemento constitutivo de la misma pieza. Dichos visores buscan emular los dispositivos electrónicos multimedia, Realidad Virtual (RV) y Realidad Aumentada (RA), que serán muy comunes en un futuro bastante cercano. Con respecto a los trajes, como bien identifica la serie, son representaciones de trajes futuristas cyberpunk, y casi todos sus textiles fueron intervenidos con pequeñas unidades móviles robóticas controladas en su totalidad por el artista ejecutor. Son tratadas con el proposito de elevar la composición de la obra, es decir, el planeamiento del propio arte y la búsqueda de la apreciación de la belleza, con el correcto ordenamiento y arreglo de los elementos del diseño. Todas las piezas, hasta ahora intervenidas permitieron manchar los textiles con abstractos líricos, creando un estilo informalista y de gran

impacto. Ya finiquitado el trabajo con los robots, la tela es transferida a la costurera profesional, quien es la encargada de hacer tangible lo que inicialmente se proyectó como bocetos, dibujos y detalles del propio diseño para su confección. La costurera es un elemento primordial en todo el proceso, por ello debió contar con todo el juego de láminas y trazados del vestido. Y es precisamente en donde se viene desarrollando una investigación performativa del lenguaje plástico, y la ilustración como proceso de captar, grabar y pulir todos los elementos que integran la obra. Es la etapa inicial muy necesaria, casi fundacional en todo el proceso. Como bien digo, es el elemento de convencimiento para " enamorar" a la modelo para que se vista el traje. Como pieza de arte contemporaneo, su diseño extravagante, originario y poco común puede producir rechazo en modelos neófitas o poco profesionales. También es el lenguaje de comunicación gráfico que debe prevalecer entre el artista-diseñador y la costurera profesional. En las siguientes páginas del presente ensayo podrá disfrutar de algunos bocetos originales, así como imágenes gráficas testigos de mis presentaciones.

Por el momento he diseñado y exhibido tres performances, todas para modelos féminas, las cuales han sido presentadas en la antesala de arte: Julio Colmenarez, del Ateneo de Punto Fijo Ismael Padilla: 1.- CyberPunk / Robot / Ismo. (Mayo 2023). 2.- Cúbico. (Junio 2023). 3.- Cayena. (Noviembre 2023).

Dada la experiencia alcanzada con la movida performatica que se ha logrado posicionar en la ciudad de Punto lParaguaná, estado Falcón, se viene desarrollando un cuarto performance de mi serie Cyberpunk. Esta nueva obra será más ambiciosa, contará con un sistema multimedia de RV, pequeños robots móviles en escena y un proyector multimedia que permitirá mostrar al público presente el punto de vista de la modelo.

"BIENVENIDOS A MIRLO" (2024), de Raimundo Marques Perez.
Técnica mixta sobre papel.

1

2

1 - **"El mago de la vuelta de los mangos"** (2014), de **Nathaly Bonilla.**

2 - **"Jepiresh Dios del viento"** (2024), de **Galez Covert.**

GALERÍA HALLACO

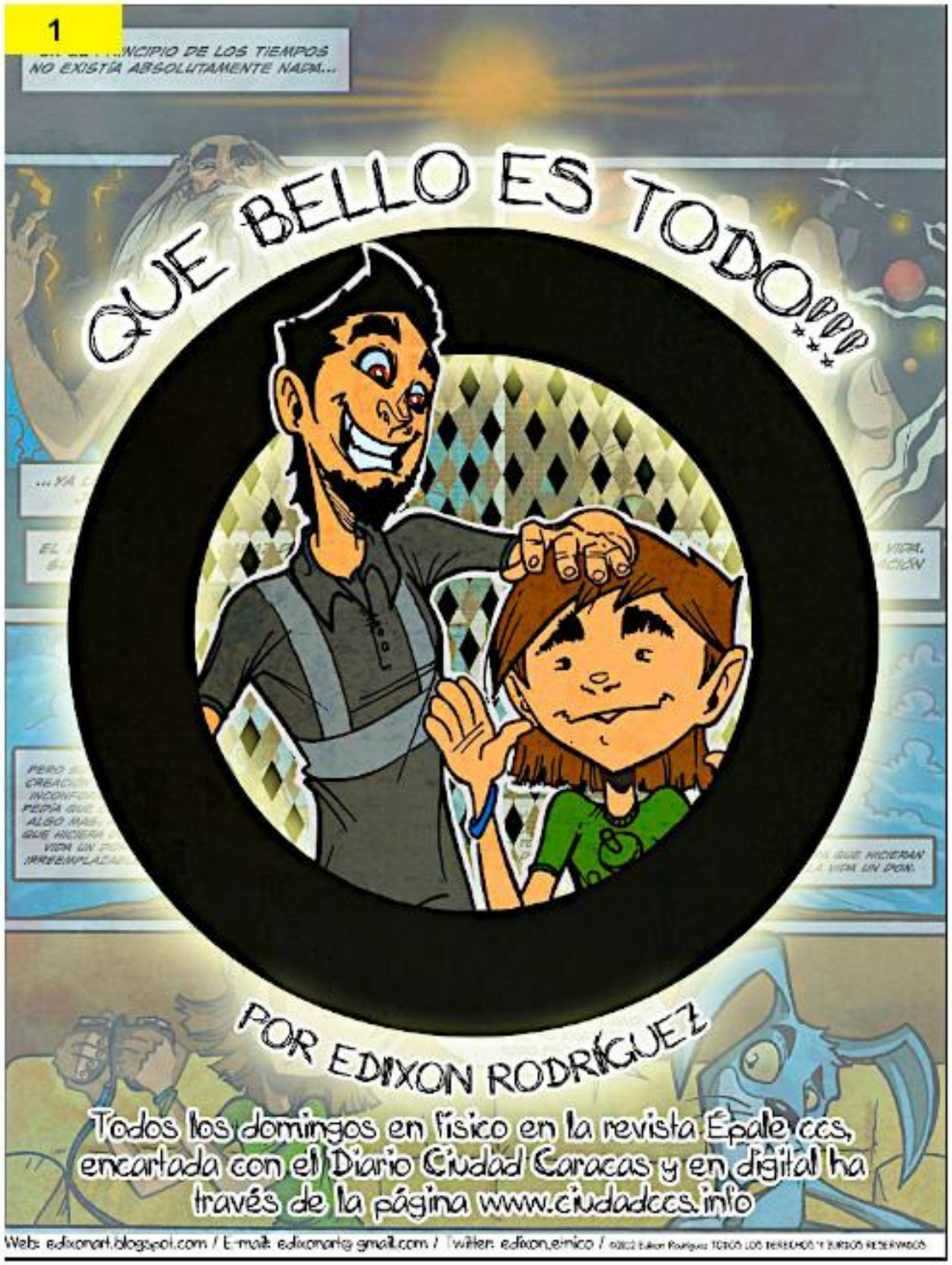
1

2

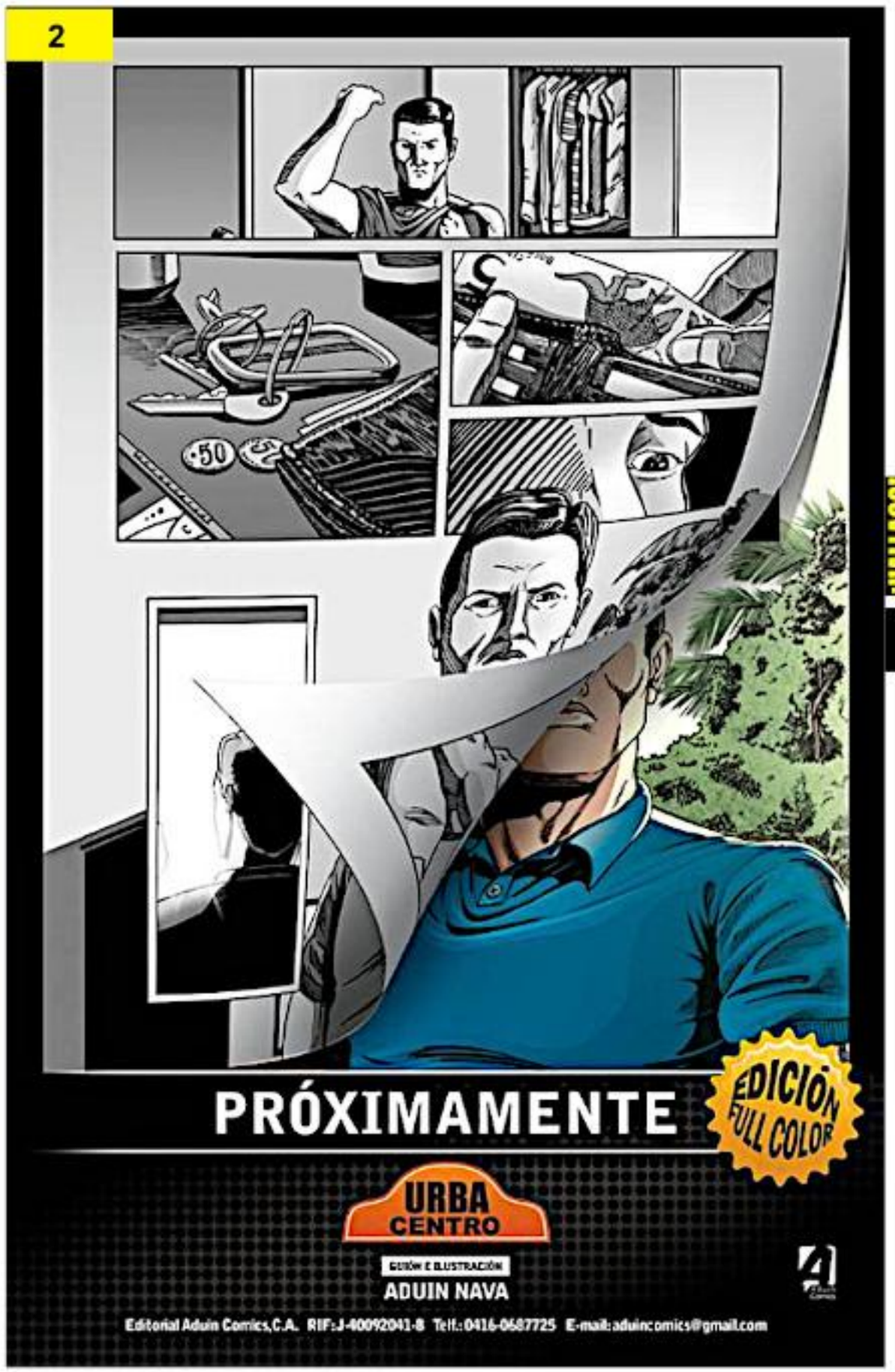
1 - **"Ginger Danger Sketchbook"** (2012), de **Alex Knignt**.

2 - **"Abrazo"** (2020), de **Luis Boscán -Bulushon**.

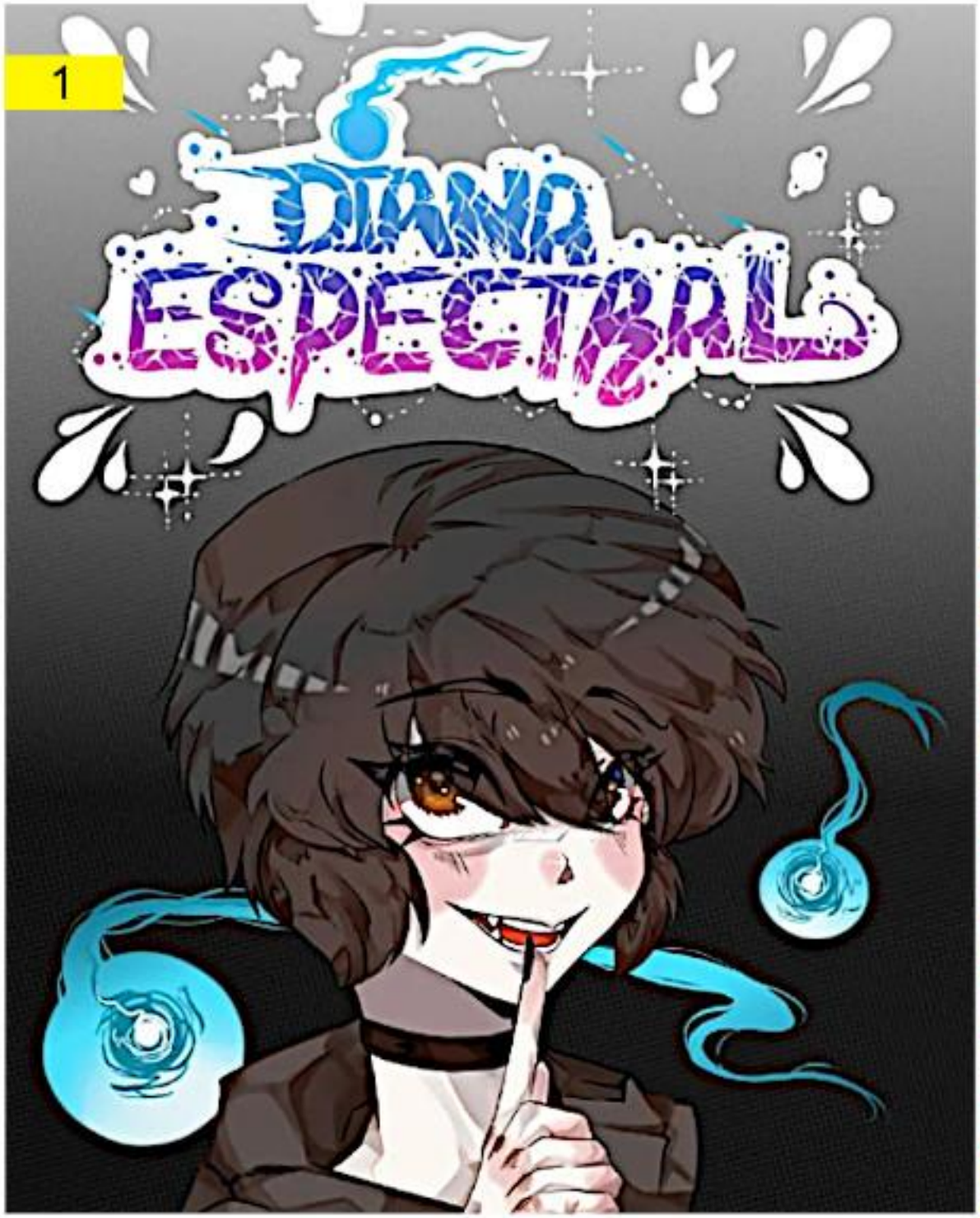
GALERÍA HALLACO VOLANTES



1- Volante promocionando el cómic **Qué bello es todo!!! (2012)**, escrito e ilustrado por **Edixon Rodriguez**, a publicarse en la revista **Épale CCS**.

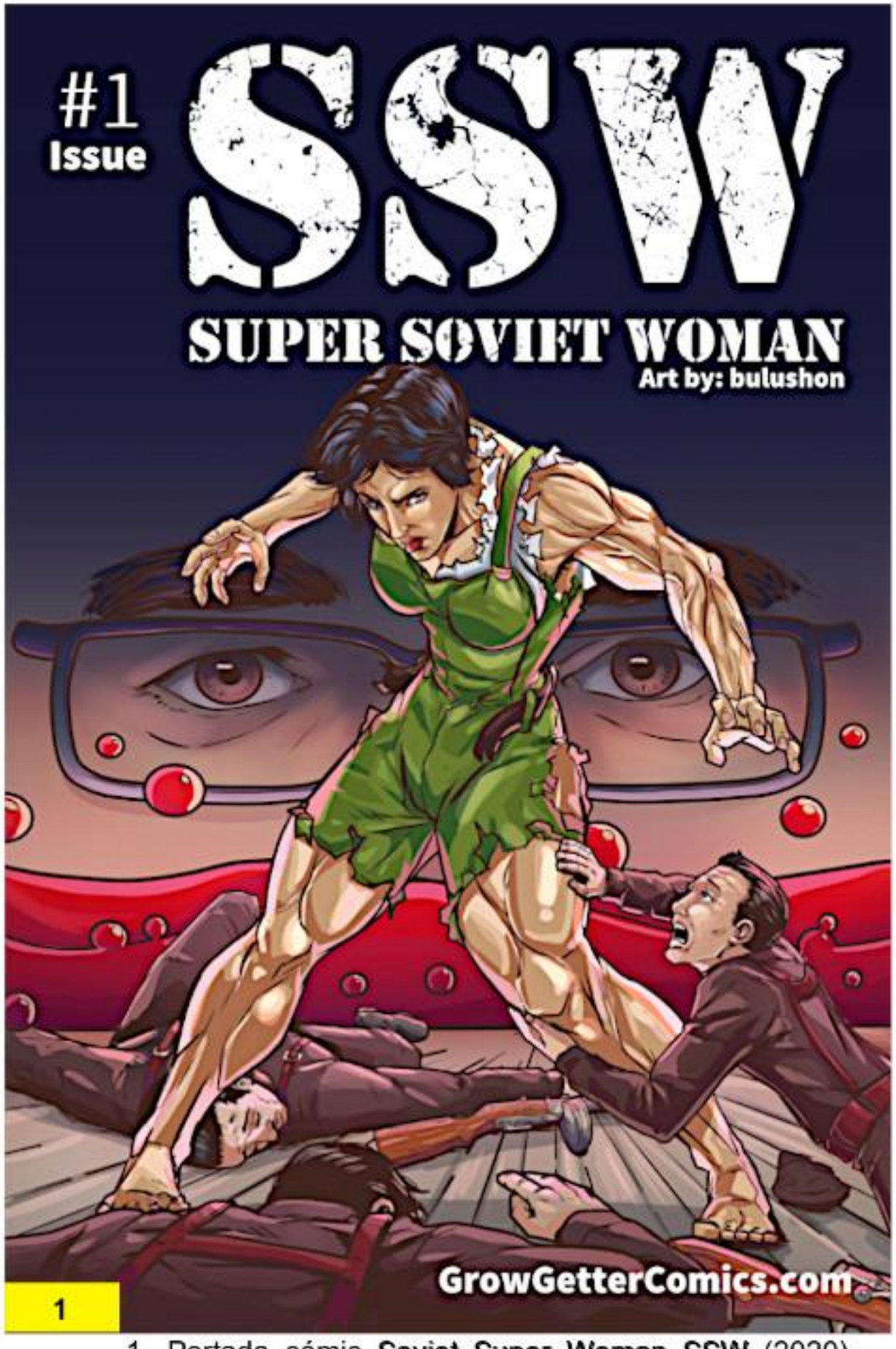


2- Volante promocionando la versión colorizada del cómic **Urba Centro (2015)**, de **Aduin Nava**.

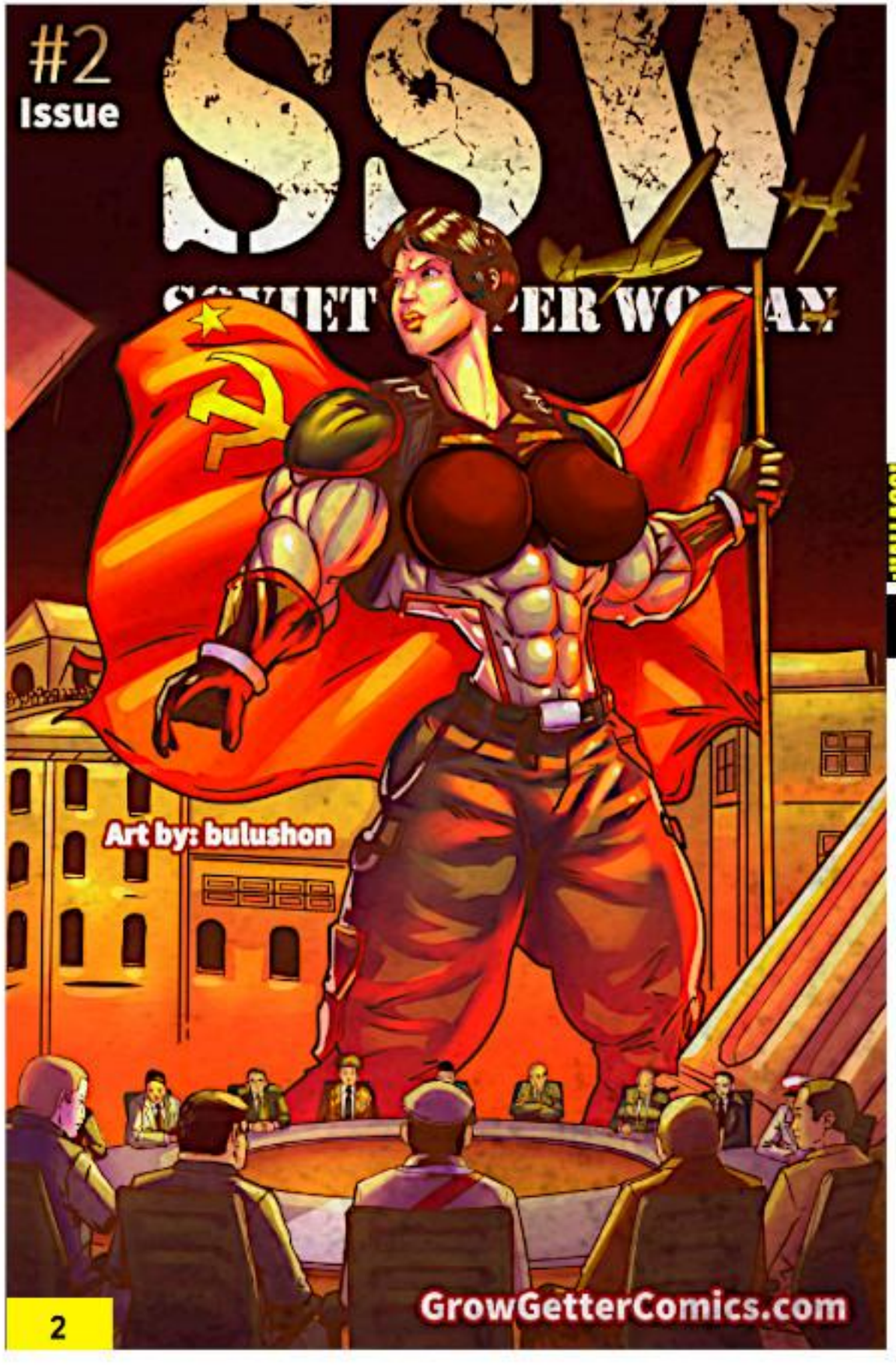


1 - **"Diana Espectral"** (2024), de **Diana Bunny Boo**.

2 - **"Sin título"** (2022), de **Mayela Chirinos Delgado - Oyemayo**.



1- Portada cómic **Soviet Super Woman SSW** (2020), **número 1**, ilustrado por **Bulushon**.



2- Portada cómic **Soviet Super Woman SSW** (2021), **número 2**, ilustrado por **Bulushon**.

Caracas aesthetic, por Jesús Pulido.

Yare (2023), de Vasco Viera.

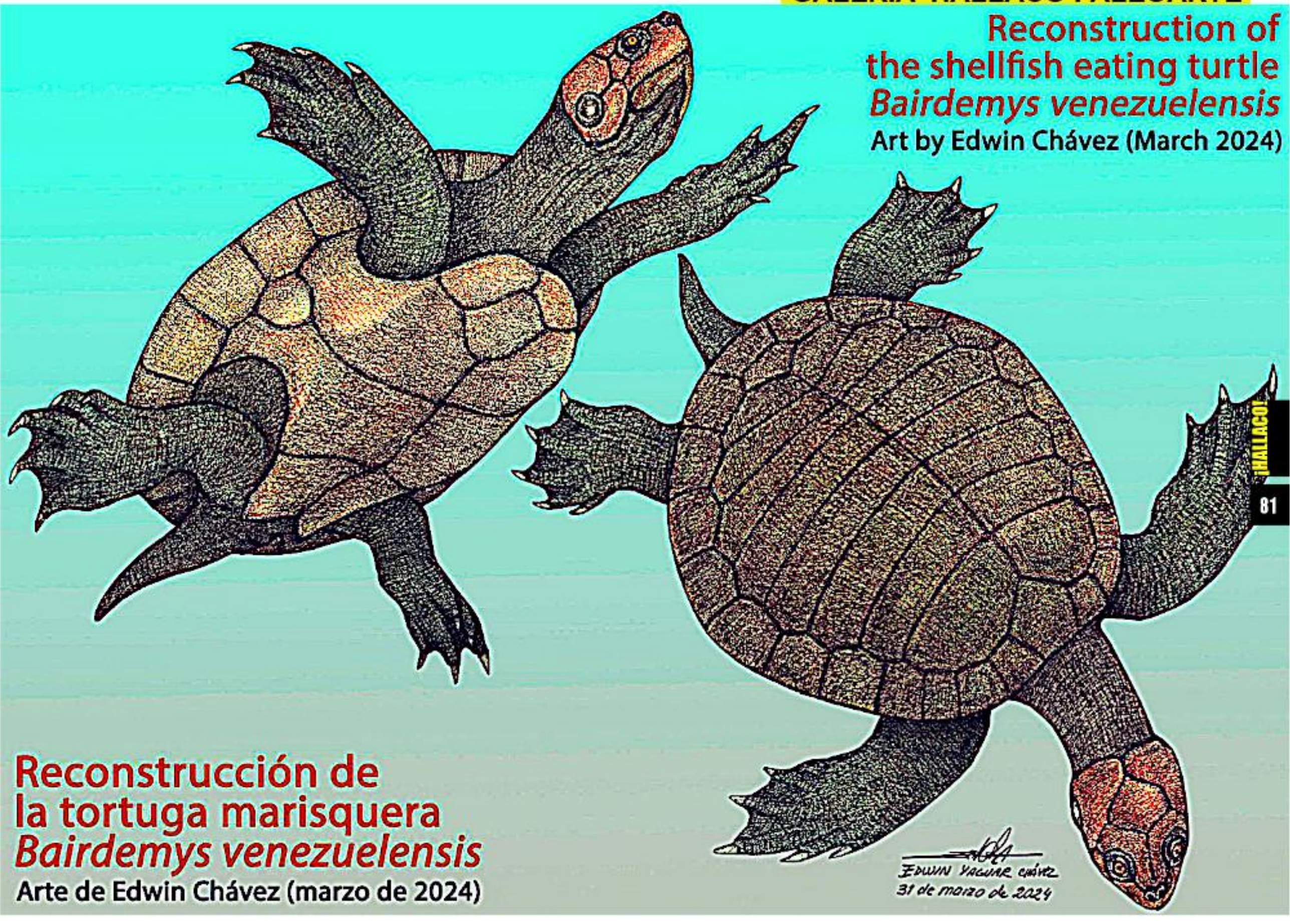
Ilustración fanart basado en el cómic Yare, de Danny Da Silva.

GALERÍA HALLACO

DISEÑO DE PERSONAJE

Reconstruction of the shellfish eating turtle *Bairdemys venezuelensis*

Art by Edwin Chávez (March 2024)



Reconstrucción de la tortuga marisquera *Bairdemys venezuelensis*

Arte de Edwin Chávez (marzo de 2024)

Personajes (2008), de Vanessa Balleza.

GALERÍA ARTE URBANO.

Un espacio para el graffiti y el muralismo

"La danza del casabe", de Daniel Duque.
Ciudad Orinoco. Municipio Independencia.

REVISTA

¡HALLACO!

MAGAZINE DEDICADO AL CÓMIC HECHO EN VENEZUELA.

ESTADO FALCÓN, VENEZUELA.
2024